睡神扫描
NISEKOI
ANIME NEW TYPE

# Nintendo DS 终极奥技

DS不止是玩游戏的!
还有更多其他功能!
各种自制软件使用!
所有功能方法!完全公开!

# 全力打造NDS各种软件使用方法及技巧大全

《掌机迷》编辑部　策划制作

**超值定价：19.80元**

各种软硬周边
NDS/NDSL
完全对应

**NDS全版本主机介绍**
**硬件周边全收藏!!**
为你购买主机和周边提供参考购买的最佳指南书

**各种自制软件**
**使用全攻略!!**
为NDS扩展更多更丰富的功能

**各种流行烧录卡**
**一网打尽!!**
无论是购买烧录还是使用本书都是最优秀的向导

总力整理特辑
**游戏热门推荐**
精心挑选从发售到现在200多款素质优秀的游戏，如果不知道玩什么就赶快来看看吧!

**NDS各种自制软件**
**编辑部精选中文汉化游戏**
**最新热门游戏大量满载**
完全收录

游戏、工具、音乐、视频、壁纸
DVD大满载
赠送真正4.7GB 大容量DVD光盘
掌机迷 DVD
专用软件完全收录
最新NDS/PSP游戏满载
壁纸、视频样样精彩
POCKET GAMER
电子天下
192页 +DVD大光盘
DVD
专用软件完全收录
最新NDS/PSP游戏满载
掌机新作原声音乐附送
壁纸、视频样样精彩
12记
PG独家秘方
彻底攻略
远古封印之炎/虹吸战士罗根/高达战争编年史/最终幻想CC2
超大专题
越变态越精彩
谁是最变态的掌机游戏？游戏中的变态要素全面公开！且看掌机迷为您独家解析
PG聚焦
庆祝NDS与PSP恶战三周年战况总结!!!
超强连载最终回 怪物猎人诞生的秘密 口袋妖怪之父的故事
内文增加到
192页
更精彩

NINTENDO DS
スライドアドベンチャー
マグキッド
TM
LIMIT 6:00
878m71cm
コイツをつくれ!!
ステージ8
START
SELECT

# CONTENTS



## 基础知识篇 NDS主机使用和周边扫描



## 烧录设备篇 烧录卡使用介绍



## 媒体播放篇 媒体播放软件的使用

## WIFI网络篇 使用各种设备进行WIFI登陆



## 模拟软件篇 介绍DS相关模拟器使用方法



## 软件使用篇 官方软件和自制软件使用



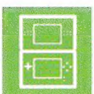
## 游戏推荐篇 精品游戏推荐




**STAFF**

策划：《掌机迷》编辑部 风林、翎武
责任编辑：郑佳鑫
内容参与制作：理想想、NDSBBS：shinden、ffsky、幻龙、甲贺玄之介
NWBBS：REGUA、xllz
美术监督：宇部
美术编辑：王宁、郑琦

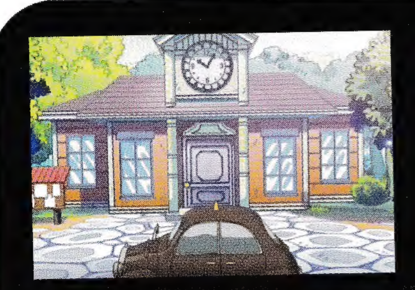

**经典游戏评测推荐**



从发售到2007年10月为止
收录200于款经典游戏推荐
编辑部精心挑选，总有适合你的类型
对应ROM编号，不必再发愁找游戏困难

**DVD--ROM中收录软件**

收录所有中文汉化游戏
近期热门/经典游戏精选收录
本文中所介绍的软件在光盘中均有收录
更多精彩内容请见光盘使用指南

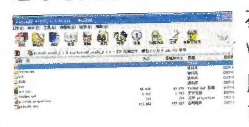


# 附录 DVD-ROM使用方法

本刊附送的DVD-ROM包含了NDS汉化游戏、实用工具等。还有DPG格式动物之森剧场版，需要在NDS上用MOONSHEL播放。

**重要** 使用光盘必备的软件

光盘中的工具和游戏都是压缩包格式的。需要解压缩软件先进行解压，然后才可以使用。PC上要安装解压软件，



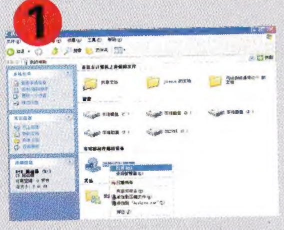
在这里推荐WINRAR，不用最新版也可以。

## DVD-ROM在PC中的动画播放方式

本刊附送的DVD光盘可以直接放到DVD播放器中播放。在DVD光盘中收录了20分钟影像，如果在PC上设置了自动播放功能，光盘放到光驱中就会自动播放。如果WINDOWS设置了禁止光盘自动运行，在光盘图标上选择右键播放，也可以直接用播放器播放光盘中的动画。

### DVD播放方式

1



在光盘上点右键打开，然后在VIDEO目录下双击影像文件也可以播放。

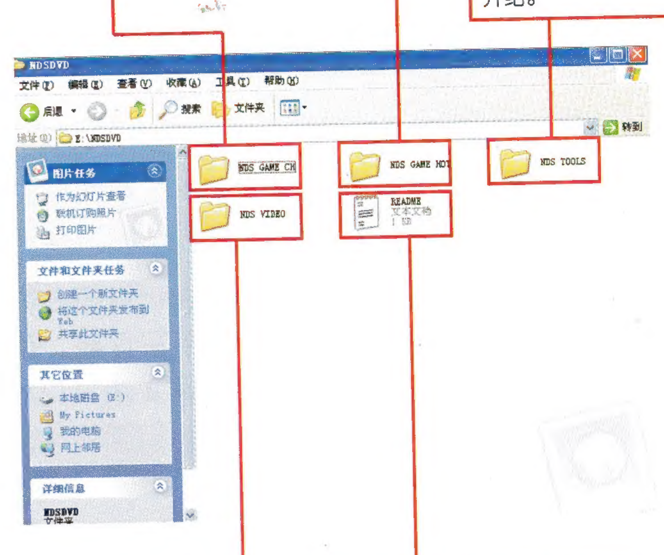
2

播放视频动画，光盘中收录了20分钟的精彩视频影响。

**NDS GAME CH**
全面收录了当前67款NDS汉化游戏。

**NDS GAME HOT**
NDS经典游戏以及当前热门游戏推荐。

**TOOLS**
NDS常用工具大收录，本刊没提到的部分软件在READ ME中有使用介绍。




**NDS VIDEO**
NDS影像推荐，内有DPG格式的动物之森剧场版。

**README**
光盘目录或文件对照说明，一定要记得看，否则不容易寻找到想要的软件或游戏。

## 在光盘中找到自己需要的文件

### NDS GAME CH

游戏王世界冠军2007：0904YuGiOh.rar
恶魔城 废墟的肖像：0676AkumajouDracula.rar
摸摸耀西 云中漫步：5503MomoYaoxi.rar
摸摸瓦力欧制造：5502MomoWaliou.rar
…………

收录众多NDS汉化游戏，共67款，不在为语言发愁。

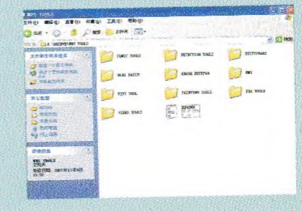
### NDS GAME HOT

应援团：Osu! Tatakae! Ouendan
银河战士初猎：Metroid Prime Hunters
大金刚丛林攀爬者：DK Jungle Climber
…………

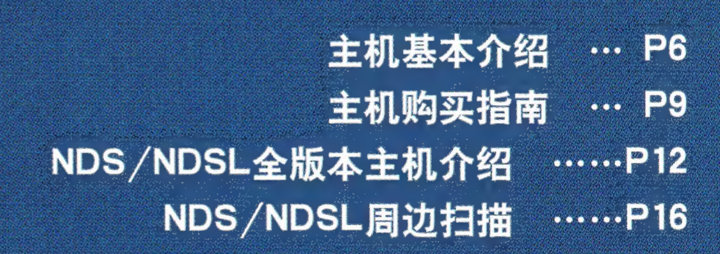
收录NDS热门游戏，以及近期推荐游戏。

### TOOLS

漫画软件：COMIC TOOLS
检测软件：DETECTION TOOLS
词典软件：DICTIONARY
…………



各种使用软件收录，部分使用方法请见本刊内容。



# NDS主机使用和周边扫描

## 基础知识篇

掌机历史上销量最高的掌机，究竟魅力何在？

# NDS NDSL主机介绍

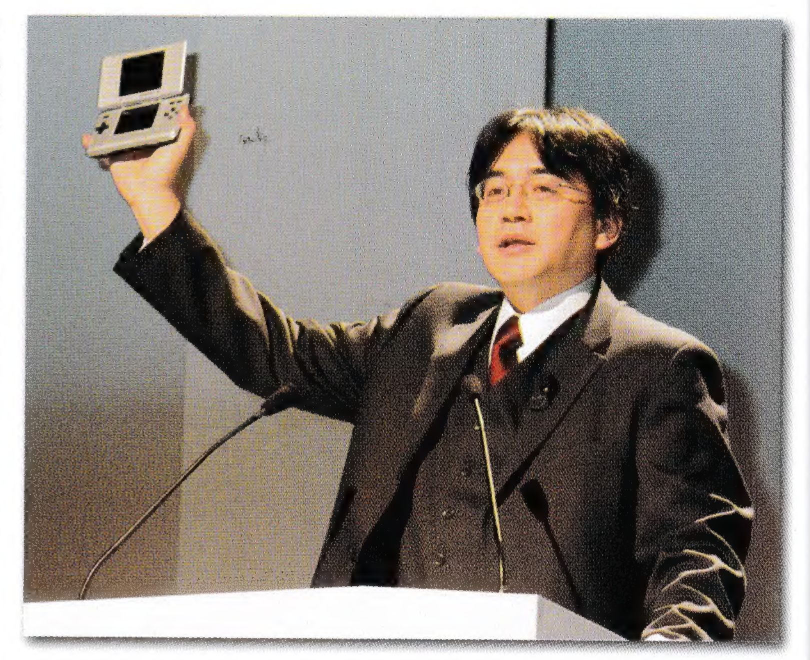
## 主机和软件的决定论对NDS也是不例外的……………………

**NDS从发售到现在已经经历了近3年的历程。在3年中NDS取得了不少辉煌的成绩，让世人所注目。这个主机究竟是什么力量能让它在全球这么快普及呢？**

NDS是Nintendo Dual Screen的缩写，是由任天堂推出的次世代的掌机。NDS的特点是双屏，上屏是普通屏幕，下屏是触摸屏，这也标志着这台主机在游戏方式上和以往的主机大有不同。任天堂对NDS的用户群定义不仅是游戏玩家，而且还要让非游戏玩家也加入到NDS的行列中，这也是NDS取得成功的关键。

软件和定位都是一台主机成功的关键，NDS和同期的掌机PSP相比，在软件方面占领了较大的优势。在NDS初期，第三方厂商开发的软件比较少，任天堂靠自家实力开发了风靡全球的《任天狗》，一下扭转了NDS的局势，也让更多第三方厂商看到了赚钱的商机，随着一些软件销量都取得了不错的成绩后，更多厂商纷纷加入了开发阵营，这也使NDS的销量气势如虹。主机和软件是相辅相成的关系，主机的销量影响软件的销量，软件丰富也影响主机的销量。NDS也凭借这个成为了游戏主机历史上最早突破500万销量的主机，而现在NDS上超过百万的游戏已经有17款了。

2006年3月2日推出的NDSL凭借造型的优势也取得了很不错的销量，造型的优势也让NDS的用户群更加扩大了。NDS的用户群中低年龄层占15%，未成年层占25%，成年层占30%，中高年龄层占30%。这也是和其他主机相比不同之处。目前，NDS/NDSL是日本主机占有率最高的，在全球销量已经超过4000万台，游戏业的一些记录也在不断被它刷新着。

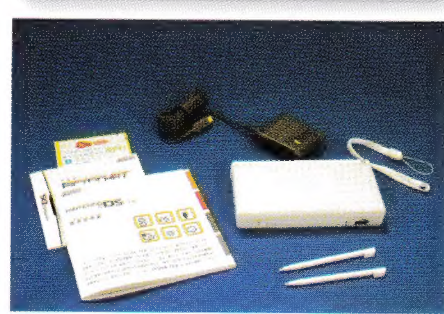


## STUDY①–NDS主机样式及包装配置

### NDS

| NDS主机 | 1台 |
|---|---|
| 交流充电器 | 1个 |
| 触笔 | 2个 |
| 说明书 | 1个 |
| 触摸带（挂绳） | 1个 |

### NDSL



| NDSL主机 | 1台 |
|---|---|
| 交流充电器 | 1个 |
| 触笔 | 2个 |
| 说明书 | 1本 |
| 触摸带（挂绳） | 1个 |
| GBA卡槽防尘卡 | 1个 |

**【注意事项】**

注：除神游版和欧版主机以外，充电器都是110V的，必须接充电器。

NDSL电源和NDS电源不通用，电池也不通用。

NDSL的GBA卡槽防尘卡除了防尘外没有其他用途。

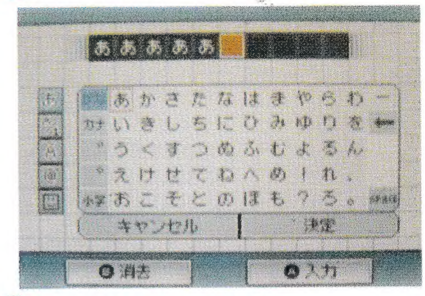
NDSL插上GBA卡带后，卡带会突出机器1CM。

# STUDY②–NDS/NDSL主机规格参数

| 参数 | NINTENDO DS Lite | NINTENDO DS |
|---|---|---|
| 商品编号 | USG–001 | NTR–001 |
| 主机规格 | (纵)73.9×(横)133.0×(厚)21.5mm | (纵)84.7×(横)148.7×(厚)28.9mm |
| 发售日期 | ·日版：2004年12月2日<br>·美版：2004年11月21日<br>·欧版：2005年3月11日<br>·澳版：2005年2月24日<br>·神游：2005年7月23日 | ·日版：2006年3月2日<br>·美版：2006年6月11日<br>·欧版：2006年6月1日<br>·澳版：2006年6月23日<br>·神游：2006年6月29日 |
| 重量(含电池) | 约218g | 约275g |
| 触笔规格 | (长)约87.5mm (粗)直径 约4.9mm | (长)约75.0mm (粗)直径 约4.0mm |
| 显示规格（上屏） | ·3英尺（对角）透光型<br>TFT彩色液晶<br>·背光机能（可以调整4段亮度）<br>·192×256像素解析度<br>0.24mm点距<br>·发色数26万色 | ·3英尺（对角）透光型<br>TFT彩色液晶<br>·背光机能<br>·192×256像素解像度<br>0.24mm点距<br>·发色数26万色 |
| 显示规格（下屏） | ·3英尺（对角）透光型<br>TFT彩色液晶<br>·背光机能（可以调整4段亮度）<br>·192×256像素解像度<br>0.24mm点距<br>·发色数26万色<br>·屏幕防护膜<br>模拟触摸屏 | ·3英尺（对角）透光型<br>TFT彩色液晶<br>·背光机能<br>·192×256像素解像度<br>0.24mm点距<br>·发色数26万色<br>·屏幕护膜<br>模拟触摸屏 |
| 操作方式 | ·十字键、A/B/X/Y键、L/R键、START/SELECT键<br>·触摸屏<br>·内置麦克风（需软件对应） | |
| 输入插口 | ·DS卡槽插口<br>·GBA卡槽插口<br>·立体声耳机插口／麦克风插口 | |
| 无线通信功能 | 无线LAN通信及WI–FI无线网络通信<br>·信号到达距离：10～30m（周围环境无障碍及干扰情况下）<br>·部分软件支持一卡多人通信 | |
| CPU | ·ARM9 CPU及ARM7 CPU | |
| 声音 | ·内置立体声扬声器 | |
| 其他功能 | ·内置时钟功能（日期时间显示／闹钟功能）<br>·触摸屏准确度调整<br>·无线聊天室内藏 | |
| 可更改设置 | ·启动模式切换<br>·语言：日语、英语、德语、法语、西班牙语、意大利语<br>·进行GBA游戏时使用上屏或下屏显示<br>·使用者信息 | |
| 电源及电池 | ·锂离子充电电池<br>·休眠模式省电功能<br>·交流电充电器 | |
| 电源及电池 | <电池使用时间><br>最低亮度 约15～19小时<br>低亮度 约10～15小时<br>高亮度 约7～11小时 | <电池使用时间><br>约6～10小时<br>(根据软件耗电量有不同)<br><电池充满时间> |

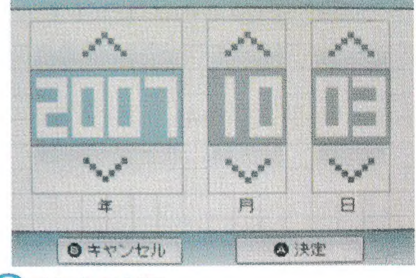
## NDS初次开机的设置步骤

① 输入昵称



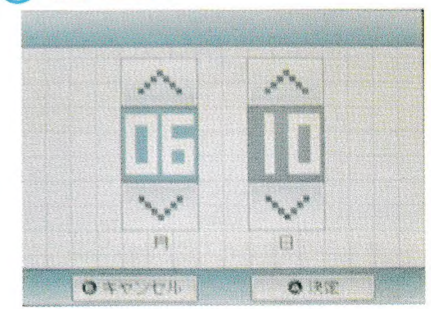

② 选择喜欢的颜色

③ 输入日期




④ 输入时间

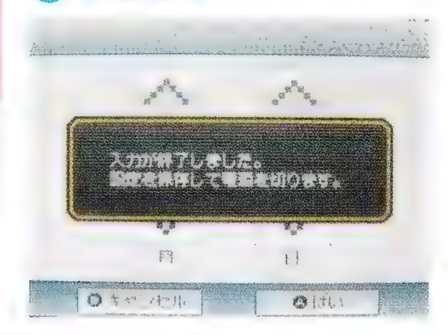
⑤ 输入生日



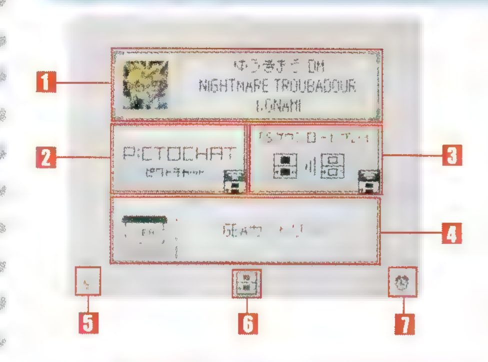
| | 最高亮度　约5~8小时<br>（根据软件耗电量有不同）<br><电池充满时间><br>约3小时 | 约4小时 |
|---|---|---|
| 对应软件 | · NDS专用卡带<br>· GBA专用卡带<br>※不能使用GBA的通信功能 | |

※注：NDS上屏幕有保护屏幕的透明硬塑料壳，在NDSL上没有，请注意上屏幕的保护。
NDSL专用的卡带——比如NDSL的震动卡，无法在NDS上使用。
部分带引导功能的烧录卡可以跳过NDS开机的初次设置。

### ⑥ 设置结束



## STUDY③—NDS/NDSL系统界面



**1.NDS游戏**

NDS卡带插入到上面的NDS卡槽后，在系统主界面中会显示出游戏图标、游戏名、厂商，点击或者按A键就可以进入游戏了。

**2.无线聊天室**

近距离通信使用无线聊天室交流。

**3.无线下载共享游戏**

就是常说的一卡多人，部分游戏支持这个功能。详见后面无线下载共享游戏使用方法介绍。

**4.GBA游戏**

GBA卡带插入到下面的GBA卡槽后，在系统主界面中会显示出游戏图标、游戏名、厂商，点击或者按A键就可以进入游戏了。

**5.亮度调节**

NDSL有4级亮度调节，DS只能用来开关背光。

**6.系统设置**

进行系统功能设置。

**7.闹钟开启**

先在系统设置中设置响铃时间，然后点击图标后就进入闹钟倒计时了。

## STUDY④—无线下载共享游戏

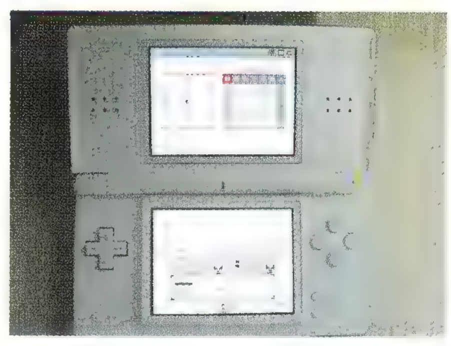
### ① 联机准备

以可以一卡多人的FIFA08为例，进入SINGLE—CARD PLAY。

### ② 搜索玩家

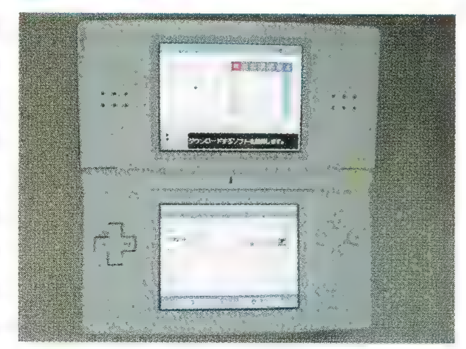
创建好游戏就可以搜索周围要加入的玩家。

### ③ 搜索游戏



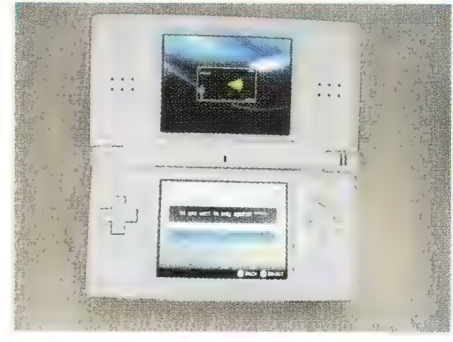
另外一方，选择DS下载游戏，搜索目前建立好的游戏。

### ④ 加入游戏



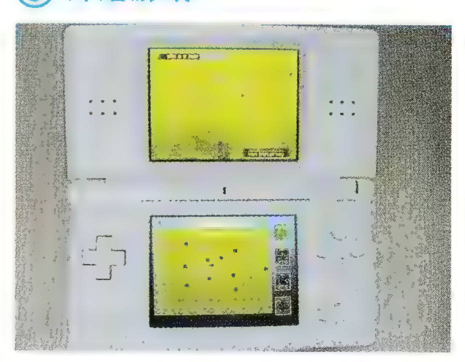
搜索到的游戏会在下载方出现列表，确认就可以加入。

### ⑤ 确认玩家加入



看到有玩家加入后，确认就可以让其加入。

### ⑥ 开始游戏



双方都准备好就可以正式开始联机游戏了。

NDSL基本选购常识指南

# NDSL购机指南

**为你解决在购机中出现的疑难**

**由于NDS已经停产，目前市面上都是NDSL。**
**NDSL在挑选上需要有一定的常识，购机是大事，千万马虎不得。**



## NDS VS NDSL孰优孰劣

2004年11月21日 NINTENDO的新掌机NDS，率先在北美地区发售，时隔一年零三个月，NDS的改良机型NDS LITE（后文简称NDSL） 也于2006年3月2日发售。屈指一算，NDSL已经发售有一年有余了，期间经历了初期的高价炒作，价格的逐渐稳定，再到行货神游IDSL横空出世，可以说现在NDSL的市场已经趋于平稳了，随着NDSL的普及率不断攀升，精彩的大作不段，都成为了我们购入NDSL的理由。那么怎样才能购入一台心仪的主机呢，请听我慢慢道来。

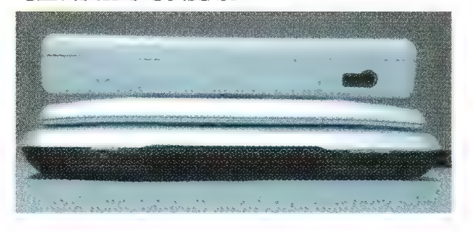
任天堂是个精明的公司，很善于利用自己的资源，其掌机大多不断推出改良机型，以适应市场的需要，那么大家就要问了NDS和NDSL的区别是什么呢，NDSL作为NDS的改进机型，最大的改进就是外观的改变了，NDS和NDSL之间的变化可以用翻天覆地来形容，NDS被人讽刺的臃肿体形到了经过了瘦身变成了时尚的宠儿,说轻数据的比较更能直观的反应出来，NDS尺寸为148.7X84.7X28.9 mm ， NDSL的尺寸为133.0X73.9X21.5 mm ，重量也由275克减小到218克，其变化是很明显的，在说屏幕亮度，一直以来NDS的昏暗的屏幕使的游戏的表现力大为下降，NDSL针对这一点进行了大幅度的改良，不仅屏幕更加明亮，并人性化的加入了4阶段屏幕亮度调节，有玩家会感觉到NDSL的屏幕变大了其实着也源于任天堂出色的工业设计，NDS和NDSL屏幕的尺寸并没发生改变，除了以上两点外NDSL的电池续航能力也更强了，保证了游戏时间其他如电源键的改变，按键的位置，指示灯和麦克风都有改变。 国内购机当然以NDSL为主了 ，NDSL有这么多优点，加上货源充足，自然成为购机的首选，NDS现在已经停产，市场上已经不存在全新的主机。翻新 、以二手充斥市场，所以不推荐大家选购。

## NDSL版本之争

NDSL从上市到现在，市场上出现了各种版本，随着行货主机神游IDSL的上市，版本之争才得到了缓解，为了方便大家了解NDSL的版本，做一下汇总。其实NDSL由于利益驱使都是在国内生产的，而各版本的性能没有差异，只是包装和根据国家对电源的电压的调整。

国内常见的NDSL版本为日版,美版,欧版以上均为水货,保修只能依靠销售主机的店铺,神游的IDSL为行货,保修为神游公司提供，可享受15天包换,1年保修的服务,保修还是很有保证的,如何分辨NDSL主机的版本呢,可以通过主机的编号来区分：日本JPN（编号开头UJ）,美国USA（编号开头US/G），欧洲URE（编号开头UE),港版HKG（编号开头UT），澳洲版AUS。此外可以通过包装来分辨，日版的包装是所有主机里面最小的，适应日本人喜欢小巧的心理。

国内市场上常见的水货主机多为欧版和日版,其中欧版电源电压为230V，因为我国输出电压为220V因此欧版机可以在国内可以直接使用,这也是国内水货以欧版为主的原因，日版和美版都100V的充电器，因此不能直接使用，需要电压转换器才可以使用。



# 千挑万选还是行货最好

随着行货主机神游IDSL的上市，国内玩家的目光自然都被行货主机所吸引，随着行货主机价格的调整，越来越多的人购买了行货主机，除了价格合理之外，更多的要源于服务的保证，放心购买一台主机是每个玩家的心愿，而行货主机神游IDSL，提供了15天包换，1年保修的服务，实现了玩家的心愿，购买行货的同时您也就获得了神游公司提供的保修服务。免出购买主机的后顾之忧。

行货主机神游IDSL的包装大小和欧版差不多不同颜色主机对应不同颜色的包装，包装的设计也有些差异。

以笔者手中这台白色的IDSL为例：

IDSL包装和欧版类似 正面为主机图。从图上可以了解到内部主机的颜色，右上角有IQUE DS Lite的字样,左上角有醒目的神游LOGO，背面有一些关于IQUE DS Lite的介绍，包装的侧面的信息比较重要有醒目的产品标示，有公司的地址，客服热线。

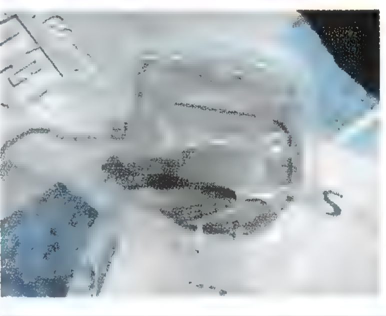
**包装里包含：**

iQue DS Lite 主机 1台（内含手写笔1支）
iQue DS Lite 专用手写笔 1支
220V电源适配器 1个
iQue DS Lite 产品说明书 1份
iQue DS Lite 产品保修卡 1份
iQue DS Lite 产品认证单 1份
iQue DS 影音游戏娱乐软件光盘1个

# 购机时候仔细检查是一定要做的

购买时务必检查配件是否齐全，还要开正规的发票，这样才能保证享受到保修的服务，其实IDSL最容易辨别的方法就是主机的内置系统为完全的中文，这是其他版本主机不具备的，其他版本主机也无法实现的。除了中文系统神游还为IDSL准备了中文游戏，这些游戏同样只能运行在IDSL上，在其他版本的主机上会出现ONLY FOR IQUE 的字样。

←说明书和保修卡一个都不能少



←行货的主机电源可以直插的哦

↑包装都有醒目的IQUE DS Lite 的字样

↑神游的LOGO也在包装的醒目位置

↑神游公司的相关信息

↑大家要注意配件是否齐全

↑注意背面的信息哦

↑IDSL的中文系统 这是第一次开机画面

**Point!** 【DSL保护常识】

1、DSL必须配备专用保护包。
2、DSL必须配备上下液晶屏幕保护膜。
3、经常擦机，特别是按键部位，长期堆积的脏东西可能导致按键不灵。
4、过长时间玩游戏，对主机和对自己身体都是一种损害。
5、NDS买来后前3次都要把电用光后再充，为了激活里面的锂离子。
6、最好不要边玩游戏边充电，这样对电池不好。
7、不要把主机放在潮湿的地方。
8、使用触摸屏的时候不要太过用力，避免触摸屏的损坏。
9、上下卡槽最好用卡带或防尘卡堵上。
10、在公共场合玩完之后一定要收到包里，以免丢失。
11、主机尽量不做到外借，从以往经验来看，外借是主机损坏的最快途径。

想把主机保护好还有很多要做的，以上只是平时最基本的。希望你的爱机在过几年拿出来时也像刚买不久一样。

## 今天你眩了没有？限定主机张扬你的个性

也许你已经厌倦了NDSL单一的颜色，千篇一律的风格，那么限定版主机就更加适合你了，限定版主机除了有收藏和纪念意义外，更能体现你独特的品位不过要想拥有他们就要准备好MONEY了 。

口袋迷的最爱，机器的颜色是皮卡秋黄。

↑美妙世界限定，上面有游戏的标志。

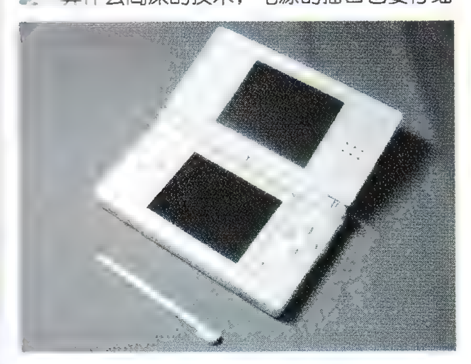
↑SD高达G世纪限定版。你是高达FAN吗？

## 购机实战——购机须仔细

看了上面的介绍相信你对NDSL的一些常识有了一定的了解，作为购机前的准备，常识是必要的，这样才能避免被JS忽悠。

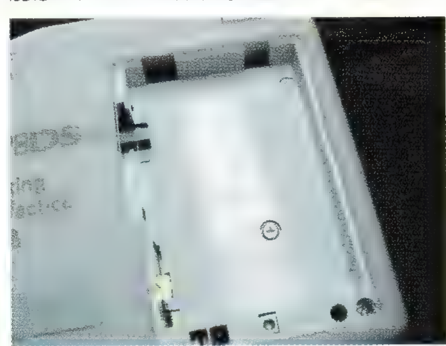
下面就到了实战的部分了。

国内的翻新NDSL并不多，主要是翻新难度比较大，加上没有好的外壳做替换，至今任天堂也没有单独发售过NDSL的外壳，所以即使翻新也大多采用组装外壳，或是进行简单的清洗这个大家仔细观察很容易发现的，其次要看一些细微的地方比如看看电池盖的螺丝是否有划痕，即使没有也不能放松警惕，因为这对JS来说不算什么高深的技术，电源的插口也要仔细



看，这部分是金属制作，如果使用过一段时间会被氧化，或是有较明显的插过的痕迹，新机可是闪闪发光的哦，SLOT1、SLOT2插口要注意，从这里也能辨别是否为新机，还要注意屏幕内有无灰尘，国内的商家都不具备无尘车间这种昂贵的场所，所以翻新的话灰尘就留下了蛛丝马迹，如果有发现什么不对的赶紧换一台吧。还要注意主机背后的编号是否与包装盒外符合，正规的主机是一机一号的哦。

外观检查完了就要检查按键了，NDSL的十字键和其他按键的手感都很好，除了检查按键的手感外，可以找个游戏测试下按键是否都正常，接下来就是NDSL的重头戏屏幕了，因为采用了双屏的设计，所以屏幕的挑选就要格外谨慎了，首先要观察上下屏幕的亮度是否正常，在看背光是否均匀，下屏幕也要更加仔细，NDSL的屏幕有些偏黄，有些偏蓝。甚



至有些屏幕是上下亮度不一、颜色不一。这些都要仔细分辨，可以让老板拿出几台主机来进行对比，选出屏幕亮度最好的，下屏的挑选好要注意是否有松动的感觉，大家可以用笔按住下屏幕的四边，看看是否松动。屏幕最为重要的就是看是否有坏点亮点了，自己心爱的主机上出现坏点亮点是一件多让人郁闷的事情，辨别坏点和亮点可以找纯色的图片来观察，也可以用专门的屏幕亮点查看工具。这些都完成后还要看看我们NDSL的电池，就是这样一块小小的电池也蕴涵着巨大的利益，原装电池的电量为1000毫安。原电的表面字迹清晰，不是一般组装电池能比的。所以大家仔细点就不会被骗。

现在购机的时候一般都会用到一个软件——diagnose，这个是目前NDS上最优秀的检测软件。拷到烧录卡中，自带引导功能的烧录卡(如R4、SCDS)可以直接跳过初始设置过程，然后就可以逐项测试了。这个软件目前店里都是有的，也有测试用的烧录卡。这款软件在本刊后面软件使用篇有详细介绍。

选购完了就要选择配件了，贴膜有保护屏幕的作用对于很多屏幕杀手级别的软件，贴膜是十分必要的，NDSL的外壳很容易划伤，所以保护包和硅胶套也是必要的，或者贴主机保护膜。其他周边，比如震动卡也是可以在选购范围之内的。想要玩游戏烧录卡也必不可少，这些都请看后面的介绍吧。

众多版本主机中一定有你最喜欢的

# NDS全版本主机介绍

## 原版、各颜色版、限定版主机全面推荐

**NDS发售至今，主机版本已经有很多了，准备购机的玩家不知道购买什么样的好。相信您看了下面的介绍就能拿定主意了。**

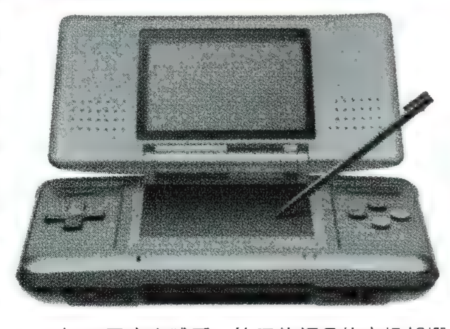
### 铂金色

【发售日期】●2004年11月21日(美版) ●2004年12月2日(日版) ●2005年3月11日(欧版)

铂金色的DS给人高贵、典雅的金属质感，别致的双屏和翻盖设计象征着一场游戏产业的革命，从此拥有背光设计、无线连接、WIFI热点无线接入网络、高3D人物渲染技术，以及独创触摸操作掌上游戏机登上了历史的舞台。

### 石墨黑

【发售日期】●2005年3月24日(日版)



在DS风靡全球后，第二款颜色的主机却姗姗来迟，售价为15000日元的石墨黑NDS于次年开始在日本市场正式发售。与铂金色的主机不同，石墨黑的主机采用了更为纯深的碳色调，除了给人深沉的第一感觉触动外，其复古的纯黑色质感更是让人顿时生出历史与内涵的感觉。

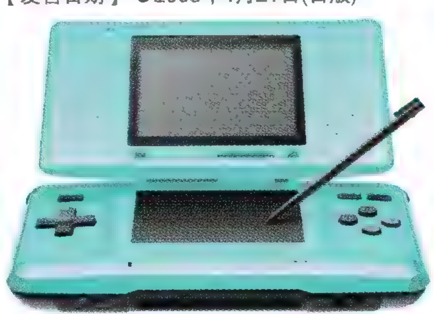
### 纯白色

【发售日期】●2005年3月24日(日版)

任天堂于当日同时推出了另一款主题色彩——纯白色，同样售价为15000日元。纯白色的NDS与石墨黑的主机同时发售，给了现场的消费者相当大的感官刺激和对比。当时的日本市场出现了泾渭分明的购买对比，男性多选择石墨黑，而女性则青睐纯白色。相信放之今日，纯白色的主机会占据更多市场的。

### 浅蓝色

【发售日期】●2005年4月21日(日版)



在推出了新色主机后不到一个月，拥有更加时尚靓丽色调的主机上市了。售价为15000日元的浅蓝色主机让玩家们仿佛用手掌捧出一汪大海。象征着天空与海洋的蓝色除了给人强烈的明亮视觉冲击外，仿佛在也能给人以无限的宁静遐想。该色调比较受到内向玩家的喜好。

### 粉红色

【发售日期】●2005年4月21日(日版)

毋庸质疑，粉红色的DS色调主机会受到所有女性玩家的追捧。而此颜色版主机的发售日正好是《任天狗》的发售日期。主机配合老少皆宜的游戏，一度出现供不应求的场面，想必这也是任天堂独特的销售理念。而一只可爱的电子狗狗也站在了历史的舞台上。

### 火红色

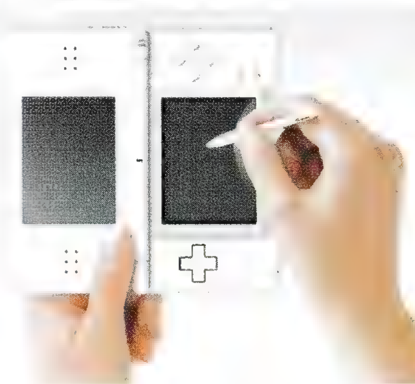
【发售日期】●2005年8月8日(日版) ●2005年8月8日(美版)

仲夏季节，温度似火。当大红色的NDS摆在橱窗前，相信会吸引无数惊讶的目光。作为任天堂于日本地区推出的第6种量产版配色主机，鲜艳强烈的火红色给人以跳跃、奔放、无拘无束的感觉，售价为15000日元的主机被相当多的高中学生所喜爱，青春的地盘，火红做主！

### 水晶白

【发售日期】●2006年3月2日(日版) ●2006年

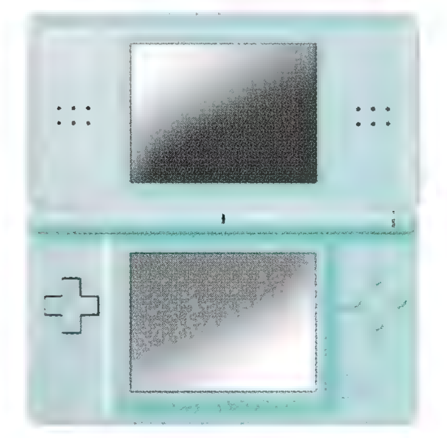
6月11日(美版) ●2006年6月24日(台版) ●2006年6月1日(澳版) ●2006年6月23日(欧版) ●2007年1月18日(韩版)



第一款改进版的DS出现了，能映衬出天地间自然的背景。DSL的出现将DS的销售再一次推向高潮。水晶般的外壳，纯白的色调，典雅的苍白中透露出逼人的时尚。第一次与DSL的亲

## 冰蓝色

【发售日期】●2006年3月11日(日版) ●2006年6月24日(台版) ●2007年1月18日(韩版)

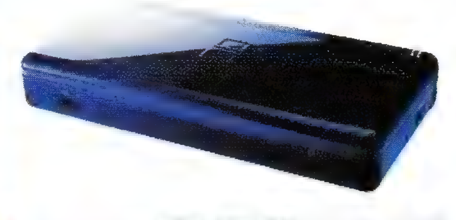


售价为15000日元。与DS的蓝色不同，DSL的冰蓝色调由于做工和配色的原因，显得偏淡一些。但毫无疑问，冰蓝色的主机宛如一位冰清玉洁的少女，冰一般纯洁，冰一般的动人。俗话说，窈窕淑女君子好逑，冰蓝这位冷若冰霜的姑娘，被无数御宅族们奉为神器。

## 珐琅青

【发售日期】●2006年3月11日(日版) ●2006年6月24日(台版)

售价为15000日元。珐琅青与同时发售的冰蓝完全透露出设计师的两种理念。如果说冰蓝给人冷漠、高贵的感觉，那么珐琅青则给人更加动感和厚重的感受。动若脱兔，静若处子，珐琅青恰如其分的在静与动之间找到了自己的平衡色，适合于各个年龄阶段的消费者。



## 贵族粉

【发售日期】●2006年7月20日(日版) ●2006年9月13日(美版) ●2007年1月18日(韩版)

售价15000日元。女人的钱是最好挣的钱…DSL的贵族粉色初一上市，就让无数的MM玩家们丢掉了魂。与主机同时上市销售的——《会说话的DS菜谱》同样是一款面向女性消费者所设计的游戏。单就一个粉字，就能让所有MM们都爱不释手吧！不愧是贵为勾女十大神器之首。

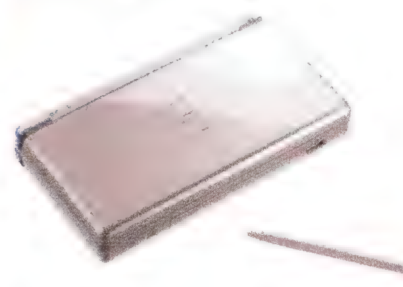
## 玛瑙黑

【发售日期】●2006年6月23日(欧版) ●2006年9月2日(日版) ●2006年9月13日(美版) ●2007年1月18日(韩版)

被无数玩家调侃为“指纹收集器”的DSL登场了，只需轻轻的碰碰黑得发亮的外壳，那么玩家的指纹就能真实而由清晰的显示在华贵的玛瑙黑DSL上了。从颜色上看，这款DSL更适合年纪稍大，并且比较深沉稳重的玩家。也许在DSL盛行的地方，玛瑙黑DSL已经成为邢警们的刑侦工具……

## 金属玫瑰

【发售日期】●2007年6月23日(日版) ●2007年7月7日（韩版）



兼有金属的光泽和玫瑰色的柔和，这就是最新推出的DSL新主题色。时隔近一年之后，任天堂再次推出了新色调的主机，一方面不得不说公司的运做策略老谋深算，另一方面则反应出DSL在全球销量仍然处于疯狂状态，消费者有需要，任天堂有创造，新主题色面临的仍是供不应求。

## 光彩银色

【发售日期】●2007年6月23日(日版) ●2007年7月7日(韩版)

乍一看来，光彩银DSL似乎和铂金色的DS差别不大，但实际情况并是玩家们想象的。细致打磨过的DSL配上银色的主题明显感觉更加雍容奢侈，银色象征着权利，更是高贵的图腾。穿职业装的白领丽人似乎就是这款主机最为合拍的伴侣了！

## IDS 铂金色

【颜色及发售日】
●IDS铂金色(2005年7月23日) ●IDSL水晶白、珐琅青、珍珠红(2006年6月29日) ●玛瑙黑(2007年5月20日)

无数大陆的玩家都非常惊讶，神游公司竟然能在如此短的时间内推出行货的大陆版DS和DSL，而无数的玩家也在质疑神游公司推出中文游戏的速度……但无论如何，我们还是应该铭记那群做出贡献的中国游戏人，中国的电视游戏市场，随IDS的到来，渐渐拉开了市场规范化的序幕，而时尚的IDSL正在引领中国的玩家们舞出最为华丽的掌机乐章。

## 蓝色限定版

这款NDS是2005年3月，任天堂和百事公司合作推出的一项促销活动的最高奖项。这次促销活动在日本开展，其参与方式便是购买百事公司的新款饮料，获得系列奖品，奖品包括"玛丽奥"系列的主题胶带和玩具，以及这款限量的蓝色NDS。国内玩家基本没有参加活动的机会，能拥有这款限定版NDS的机会基本为零。大家望梅止渴、画饼充饥吧……

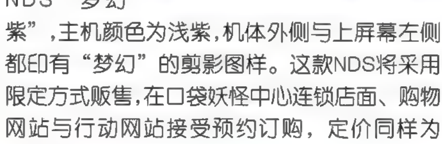
## 口袋妖怪乐园版

POKEMON公司在"2005年口袋妖怪乐园（Pokemon The Park 2005）"推出的会场限定贩售特别样式NDS主机，机名叫"NDS口袋妖怪乐园版"。"2005年口袋妖怪乐园"是口袋妖怪公司在举办"2005年日本国际博览会"中设置的，以口袋妖怪为主题的游乐园。而这次发表的"NDS口袋妖怪乐园版"NDS主机，只限定于此游乐园的商店出售。

这款"口袋妖怪乐园版"的NDS主机正面并印有"2005年口袋妖怪乐园"的标志，机体以蓝色为主要配色，开盖可以发现，里侧也印上口袋妖怪中最受欢迎的主角"皮卡丘"的剪影。售价为15000日元，5月上旬正式开卖。

## 浅紫梦幻

POKEMON公司为庆祝05年7月16日口袋妖怪电影最新一集——《口袋妖怪剧场版 新世代梦幻与波导之勇者露卡力欧》的上映，推出以"口袋妖怪梦幻"为主题配色的限定版NDS"梦幻紫"，主机颜色为浅紫，机体外侧与上屏幕左侧都印有"梦幻"的剪影图样。这款NDS将采用限定方式贩售，在口袋妖怪中心连锁店面、购物网站与行动网站接受预约订购，定价同样为15000日元。



## 香槟金

2005年11月，任天堂与日本购物网站トイザらス（玩具反斗城）合作推出的一款限量版NDS主机。这主机的外壳采用了香槟金为主色，其它则和普通的NDS没有分别。看外表像是贵族才买的起的，但其实这款香槟金NDS的价格与普通NDS一样，只是，想得到它，只能提前在トイザらス的网页之上接受订购。

## 皮卡丘版

为了纪念皮卡丘，"东京口袋妖怪中心"预定发售"口袋妖怪中心原创NDSL 皮卡丘版"，这款黄色版NDSL是以皮卡丘的颜色订制的，售卖方式并不是采用先后顺序，而是为了让更多的口袋妖怪FANS有均等的购买机会而进行的抽选购买。抽奖时间为2007年6月1日至7月1日，报名地点为日本各地的口袋妖怪中心，参与方式只需要填写报名表的必要信息，再提交就行了。完成报名就等待自己是否被抽中吧，抽中的玩家可以在7月20日~8月19日以普通版NDSL的价格购买。

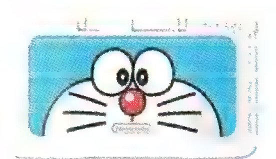
## 马里奥赛车限定版

《马里奥赛车DS》限定版包括《马里奥赛车DS》游戏，火红色NDS一台，以及一根腕带以及一些赛车主题的贴纸等，玩家可以使用附赠的贴纸对NDS进行装饰。这套限定版于2005年11月在美国开始发售，价格为149.99美元。相信不少喜爱马里奥赛车的玩家会买来收藏。

## 多啦A梦限定版

SEGA公司于2006年2月16日宣布，对购买NDS卡片对战RPG游戏《多啦A梦 野比太的恐龙

2006》，并且邮回问赠的官方明信片的玩家中，抽选100名幸运儿，赠送限定版



NDS“多啦DS”主机。这款名叫“多啦DS”的限定版NDS印有原创多啦A梦图案，虽然并非NDSL，但对于众多的《多啦A梦》FANS来说这台主机仍然具有很大的收藏价值。

## 最终幻想3限定版

2006年8月24日，S·E公司宣布，为配合《最终幻想III》的发售，推出《最终幻想III 水晶魂》限定版NDSL主机，其内容包括《最终幻想III DS》软件与特别制作的陶瓷白色NDSL主机的套装版。主机表面印有吉田明彦所描绘的角色插画以及限定版主机序列号，由于是限量发售，因此这款NDSL将十分珍贵。

## 口袋妖怪 钻石/珍珠限定版

2006年9月28日，POKEMON公司宣布，《口袋妖怪钻石·珍珠》的限定版NDSL主机“口袋妖怪原创NDSL蒂亚尔加·巴尔基亚版”将同游戏同时发售，售价为16800日元。

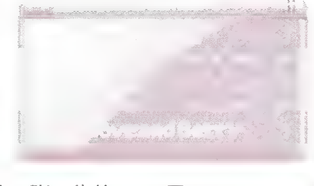
“口袋妖怪原创NDSL蒂亚尔加·巴尔基亚版”NDSL主机是POKEMON公司与任天堂公司协力制作的NDSL主机。正面绘有游戏中的代表妖怪蒂亚尔加和巴尔基亚的设定画，机体为黑色。这款主机只能够在“POKEMON Center”的各个店铺中购买，不会在一般的游戏店销售，每位消费者限购一台。

## 实况足球DS限定版

2006年11月2日，KONAMI公司随《实况足球DS》同日推出“喷射黑（Jet Black）”新配色款式限定版NDSL主机，该特别版主机以喷射黑为基础，上盖印有游戏原创的图样，定价20790日元。另外，KONAMI还推出了一款《实况足球DS》限定版提包。这款限定版提包标有《WE》系列及《WE DS》的LOGO，与NDSL捆绑销售的价格是21840日元。

## 时尚魔女限定版

SEGA宣布，将于2006年11月22日推出《时尚魔女 拉芙and贝莉》限定版“特别包”，内容包括游戏软件、专用卡片阅读机、特制贵族粉红配色NDSL主机、音乐CD与原创卡片10张，售价23730日元。



游戏改编自大型电玩版，玩家在游戏中要通过阅读机使用包括发型、服装、饰品等各种时尚装扮卡片，替游戏里的角色进行装扮，并与对手进行时尚装扮与舞蹈技巧的竞争。另外，DS版游戏加入众多原创要素，并同捆附属NDS主机专用的卡片阅读机，以及NDS原创卡片。

## 桃太郎电铁DS限定版

为了纪念《桃太郎电铁》诞生20周年，HUDSON公司于2007年4月25日推出了这款与DS游戏《桃太郎电铁DS～东京&日本》同捆发售的限定纪念版NDSL。主机以水晶白NDSL主机为主体，表面印有《桃太郎电铁》的标志以及夜叉姬等角色登场，售价21840日元。“桃太郎电铁”系列是HUDSON公司除“炸弹人”、“天外魔境”外的另一个品牌系列游戏。不过，只有“桃太郎电铁”每年都会在年末商战推出，另两个系列的风光已逐渐没落，希望这一系列能继续走好。

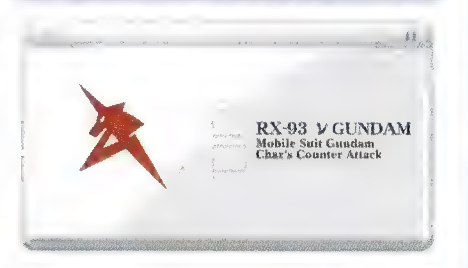
## 最终幻想XII 亡灵之翼限定版

S·E于2007年4月26日同日发售了NDS游戏《最终幻想XII·亡灵之翼》以及以游戏设计的限定版NDSL“FFXII·亡灵之翼 空贼飞行员版”，同捆售价为21840日元。对于《FF》系列爱好者来说，这款限定版NDSL有着致命吸引力。另外，对于想要同时购入该作和NDSL的玩家来说，这款主机也非常适合。

## 美妙世界限定版

S·E预定于7月27日在NDS上发售推出的另类新作《美妙世界》（It's a wonderful world），同时宣布同捆限定版——同捆版主机采用了任天堂刚发表的“光泽银”颜色。本作角色设定由由野村哲也担任，制作则由S·E经典游戏《王国之心》的开发团队完成。另外，官方目前还没有公布限定版的价格，有兴趣的朋友可以开始准备银两了。

## SD高达G世纪 交叉火力限定版




为纪念《SD高达G世纪 交叉火力》的发售，任天堂官方推出了“RX-93ν高达”限定版白色NDSL主机。这款限定版主机“V高达”，其主体为白色，表面刻有阿姆罗的特有的独角兽标志，以及“RX-93V高达”和“机动战士高达 逆袭的夏亚”的字样，可以想象此款主机热卖的局面。同捆版预定于8月9日发售，售价21840日元。

## FFCC限定版

S·E公布，将于2007年8月23日以动作角色扮演游戏《最终幻想 水晶编年史 命运戒指》为主题，推出其同捆版主机“Gemini Edition（双子座版）”，售价21840日元。《命运戒指》是《最终幻想 水晶编年史》系列新作，游戏以“水晶”为主题，玩家将扮演双胞胎姐弟，探索隐藏在水晶背后的真相。

NDS系主机缤纷周边大盘点，方便玩家选择。

# NDS NDSL周边大阅兵

## 一个主机的成功不但需要软件支持，也需要周边的援助…

**从NDS诞生至今，这台神奇的掌机已经走进了千家万户，给人们带来了前所未有的快乐。本文就是对日本发售的所有周边进行详细介绍，让玩家对主机的周边系列有个全新的认识。**

### 3D网孔包

●2004年12月2日 ●1,380日元
【推荐度】：★★

任天堂官方认可的首批NDS携带包，由“KIDS FACTORY”制作发售，有黑、白两种颜色，从外观上看，这款包包的外型实在是中规中矩，不过主体的外部可以放3张左右的NDS游戏卡带或2张GBA卡带，好象还可以将电源硬塞进去。

### 小型便携包

●2004年12月2日 ●1,580日元
【推荐度】：★★★

任天堂官方认可的另一款首批NDS携带包，由“KIDS FACTORY公司”制作发售，有黑、蓝两种颜色。这种包包比上一个要方便很多，将NDS主机竖着放置，缩小了空间，附属的长皮带，能够让包包在腰包、跨包等灵活变换，对于外出的携带非常的方便。而且，包包前面的小口袋能够放电源或游戏卡带，总体的设计十分新潮。

### 防震手包

●2004年12月2日 ●1,344日元
【推荐度】：★★★

任天堂官方认可的一款首批NDS携带包，有红、蓝两种颜色。这款包包光看外观好象觉得很简单，但它是真正的简约而不简单。它的表面用的是防尘防水的材料，能够很好的保护NDS主机，对于爱机玩家来说，这款包包相当适合他们。不过，没有附属位使它只能容纳一台DS主机，这是一个不得忽视的缺点。

### 防护手袋

●2004年12月2日 ●1,344日元
【推荐度】：★★★★

这是由“HORI公司”制作发售的NDS主机携带包，有银、黑、蓝三种颜色。这款包包一看就看的出来，设计者为玩家考虑的十分周到，除了放置NDS主机和游戏卡带的位置以外，还有专门用于装触摸笔的位置。另外，玩家可以利用包包上方的挂钩以及附送的皮带，将其变成自己喜欢的样式。

### 便携手包黑色

●2004年12月2日 ●945日元
【推荐度】：★★★★

这是由“MORIGAMES公司”制作发售的NDS主机携带包，只有黑色一种颜色。这款包包是特点是附送一个吊钩，可以将包包绑在任何地方。另外，还附送了一个将手指手套住的保护套，当玩对屏幕杀伤力大的游戏时，能够防止触摸笔对屏幕的划伤，创意相当棒。

### 便携DS手袋

●2004年12月2日 ●1,050日元
【推荐度】：★★★

由“三英贸易公司”制作发售的NDS主机携带包，有蓝、灰、红三种颜色。这两款包包有很多小口袋，能够装不少东西，如游戏卡带、主机电源等等。带子可以控制长短，可变为手提包或跨包。总的来说，这两款包包没有太大的特点，是比较中庸的类型。

## DS主机软件便携包

●2005年1月25日 ●价格未知
【推荐度】：★★

由“LOAS公司”制作发售的NDS主机携带包，有黑、灰两种颜色。这款包包的材料用的是硬质材料，外表面的材料能够防灰，对主机的保护性十分优秀，由于采用了双拉链，对于携带而言也比较方便。包包的内侧壁可以装一套游戏卡带，稍微扩展了包包的作用。

## DS主机软件便携手袋

●2005年1月20日 ●价格未知
【推荐度】：★★★

由“LOAS公司”制作发售的另一种NDS主机携带包，有黑、白两种颜色。这款包包表面可使用的是硬质防灰材料，不过准确来说这就是一个手袋，看上去十分简单，这样一来也只能装下一台NDS主机，不能放其他的一些配件，只能适合短时间出门。

## 口袋妖怪便携包

●2004年12月30日 ●1,050日元
【推荐度】：★★★

由“MORIGAMES公司”制作发售的游戏主题NDS主机携带包，有蓝，橙两种颜色。不用说，这款包包是《口袋妖怪》主题包包啦。两种颜色的包包表面分别印有《口袋妖怪》里的人气角色“皮卡丘”和“火稚鸡”，颜色非常鲜艳。包包的做工也十分不错，利用旁边的吊钩可以挂在任何地方，携带起来也非常方便。

## DS小型便携包

●2005年3月17日（灰、黑、蓝）3月24日（红、粉红）●819日元
【推荐度】：★★★★

由“HORI公司”制作发售的NDS主机携带包，有灰、黑、蓝、粉、红五种颜色。这款包包的表面材料使用了防划伤的硬制材料，内部的空间则不少，除了能放一台NDS主机外，还能装NDS游戏卡带等其他东西。包身有一个按纽式带扣，能够将包包栓在皮带上，当作腰包。

## 口袋妖怪主题携带包

●2005年4月2日 ●1,995日元
【推荐度】：★★★★

由“MORIGAMES公司”制作发售的NDS主机携带包，是款以《口袋妖怪》为主题的黑色大提包。这款包包比起之前介绍的包包要大一号，从内部可以看出，除了能容纳下NDS主机以及数个游戏卡带外，还能放置NDS电源以及游戏说明书。包包正面的三个角色当然是《口袋妖怪》里最有人气的“刚比”“皮卡丘”和“火稚鸡”。值得提出的是，制作者考虑到夜间携带，特意在包包的四角处使用了反光型材料。

## 主题软件携带盒

●2005年3月下旬 ●参考价格2000日元
【推荐度】：★★★

由“GOICHI公司”制作发售的NDS主机携带盒，颜色为透明蓝。这款“包包”其实是一个轻便型公文箱，不用打开就可以看出，除了能装NDS主机外，还能装NDS电源、4张NDS游戏卡带、两张GBA游戏卡带和一支特大号触摸笔。这样的设计倒是十分不错，外出携带也可以随意放在身边。

## 口袋妖怪主题肩包

●2005年4月下旬 ●1,575日元
【推荐度】：★★★

由“MORIGAMES公司”制作发售的NDS

01 基础知识篇

主机携带包，有蓝、红、绿三种颜色。乍一看又是一款以《口袋妖怪》为主题的包包，选用的依然是人气角色“刚比”“皮卡丘”和“火稚鸡”。这款包包的容量特别大，能够装下电源、NDS游戏卡、触摸笔等大量东西。

## DS双子包

●2005年9月10日 ●1,260日元
【推荐度】：★★★

由“MORIGAMES公司”制作发售的NDS主机携带包，有蓝、黑两种颜色。这款包包的包身正中，有一个小包吸附着，能够放置电源、游戏卡带等不少东西，另外，一旁的吊钩也说明了此包的携带非常的方便。

## DS网格包

●2005年6月27日 ●价格未知
【推荐度】：★★

由“LOAS公司”制作发售的NDS主机携带包，分别有黑、灰、红、蓝四种颜色。这款包包的体积不太大，基本上只能容纳一台NDS主机，虽然有横、竖两种款式，但对于喜欢将所有NDS配件放在一起的玩家，这种包包不是非常适合。

## 口袋妖怪冲刺版主机盒

●2005年2005年11月 ●1,995日元
【推荐度】：★★★

由“MORIGAMES公司”制作发售的NDS主机携带盒，以《口袋妖怪》为主题的蓝色大盒子。这款公文包式的大盒子，表面用的是2005年在动画《口袋妖怪》里新增加的怪兽贴纸，盒内可以容纳NDS主机一台、电源、6张NDS游戏卡带、2张GBA卡带以及触摸笔等大量配件。另外，盒子中有大块的海绵托盘，能够很好的保护主机及配件。

## 动物之森主题包

●2005年12月上旬 ●1,575日元
【推荐度】：★★★

由“三英贸易公司”制作发售的NDS主机携带包，以《动物之森》为主题，有深绿、浅蓝两种颜色。这款包包比一般的包包厚，里面有一个夹层，可以装18张NDS游戏卡带，或装9张GBA卡带，包内还有一个可以放置触摸笔的小口袋可以说是相当丰富，《动物之森》的主题也使这款包包看起来十分可爱。

## 动物之森主题提包

●2005年12月上旬 ●1,575日元
【推荐度】：★★★

由“三英贸易公司”制作发售的NDS主机携带包，以《动物之森》为主题，有棕、深绿、浅蓝三种颜色。这款包包像女孩子用的手提包，看起来相当漂亮。里面的话，除了正口放置NDS主机外，旁边的小口袋可以装游戏卡带或电源。

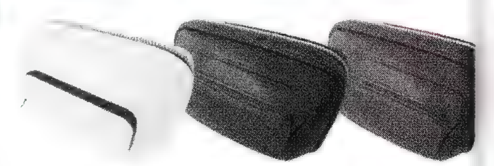
## 网面便携包

●2005年12月26日 ●2,940日元
【推荐度】：★★★★

由“gourmandise公司”制作发售的NDS主机携带包，有白、黑、红、蓝、橙五种颜色。这款包包的材料用的是牛革，因此非常的结实耐用，外表面则套了一层网状膜，即防灰又防滑。旁边的小口袋同样可以装下电源及游戏卡带，虽说价格稍贵，但质量得到保证，是款可以用很长时间的包包。

## DS皮包

●2005年12月26日 ●2,940日元
【推荐度】：★★★



由“gourmandise公司”制作发售的NDS主机携带包，与上一种包包外型一样，只是外表面是皮革样式，有白、黑、棕三种颜色。这款包包的外表面采用了皮革样式，因此防灰效果

一起，包包的容量也同样很大，除NDS主机外，另外的小包可以装下电源、游戏卡带等东西。

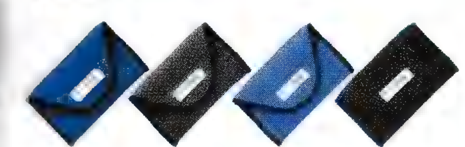
## DS皮夹

●2005年12月26日 ●3,129日元
【推荐度】：★★★

由“gourmandise公司”制作发售的NDS主机携带包，对应NDS的颜色，总共有5种不同样式可供选择。这款其实就是可以折叠保护NDS主机的皮夹，同样用的是皮革制作，比较耐用。另外，这个NDS皮夹还可以装下几张NDS游戏卡带或GBA游戏卡带。

## DS简便包

●2005年7月28日 ●价格未知
【推荐度】：★★★



由“LOAS公司”制作发售的NDS主机携带包，有深蓝、灰、蓝、黑四种颜色。这款包包的材料用的是不会产生静电的特殊材料，有

很好的防灰效果。不过，这款包包只能装下NDS主机一台，不能放入其他配件，也没有任何吊带吊钩，是种只能手持的包包。

## DS方便包

●2005年12月24日 ●价格未知
【推荐度】：★★★

由“LOAS公司”制作发售的NDS主机携带包，有咖啡、蓝两种颜色。这款包包也比较像一个大号的皮夹，外表面用了与皮肤十分相近的材料，摸起来很有质感，方便拿在手中。这款包包同样只能放一台NDS，属于只能手持的那种。

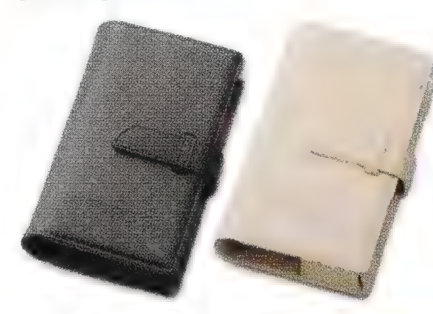
## 纺织制包

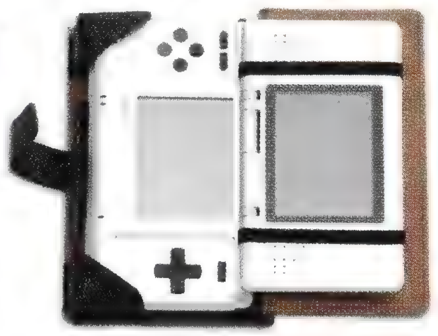
●2005年12月24日 ●价格未知
【推荐度】：★★★★

由“LOAS公司”制作发售的NDS主机携带包，有粉红、浅蓝两种颜色。这款包包跟女性用的化妆袋外观十分相近，可以看出这包包是专门针对女生制作的。与化妆袋类似的是使用了双拉链，方便打开口袋进行NDS的装入和取出。

## 折叠式皮包

●2005年12月24日 ●价格未知
【推荐度】：★★★





由“LOAS公司”制作发售的NDS主机携带包，有棕、茶两种颜色。这款包包的外型像一个笔记本，打开可以看到，利用橡胶带将NDS捆在里面的，比较方便携带。这类包包只能装NDS主机一台，不能放游戏卡带等其他配件，另外，颜色和样式都比较适合大龄人使用，年轻人可能不会选这种成熟的颜色。

## DS用皮革质包

●2005年12月24日 ●价格未知
【推荐度】：★★★

由“LOAS公司”制作发售的NDS主机携带包，有黑、棕两种颜色。这款包包的样式十分简单，很像一个小型公文包。外表面用的是皮革材料，防灰效果很好。不过这两种颜色，想必也是针对大龄人使用了，年轻人应该更加喜欢比较前卫的款式。

## DS便携挎包NEO

●2006年2月中旬 ●1,050日元
【推荐度】：★★★★

由"三英贸易株式会社"制作发售的NDS主机携带包，有红、黑、蓝三种颜色。这款包包集合了之前介绍的包包的好几个特点，有能够调节长度的吊带，有能放置电源、游戏卡带、触摸笔等多个配件的小口袋，等等。为了配合不同人的需求，厂商还特地分为横型和竖型两种相同样式的包包。

## 便携式腰挎包

●2006年3月下旬 ●1,580日元
【推荐度】：★★★

由"KIDS FACTORY公司"制作发售的NDS主机携带包，有黑、蓝两种颜色。这款包包是个标准的腰跨包，当然了，利用吊带也可以放在其他位置，非常的新潮，不过很可惜的是，这款包包在NDSL已经发售后才出现，用来放NDSL似乎有些大了，于是.....

## 女性手提包

●2006年3月下旬 ●1,800日元
【推荐度】：★★★★

由"KIDS FACTORY公司"制作发售的NDS主机携带包，有黑、浅蓝、粉红三种颜色。这款包包是专门针对女性玩家设计的，外型做的很像女生用的化妆手提包，外面还用上画有不少星星点缀，使这款包包更加漂亮可爱。

## DSL革质便携包

●2006年3月下旬 ●1,800日元
【推荐度】：★★★

由"KIDS FACTORY公司"制作发售的NDSL主机携带包，有黑、白两种颜色。这款包包的外型十分简单，表面用的是合成皮革材料，那个金属环给包包带来了不少装饰，使其看上去很时髦的样子。

## DSL腰挎包

●2006年3月下旬 ●840日元
【推荐度】：★★★

由"MORIGAMES公司"制作发售的NDSL主机携带包，有黑、蓝两种颜色。这款包包可以装入NDSL主机一台，以及少量NDS游戏卡带，上方的吊钩很好，能将包包悬挂在腰间，携带起来更加方便。

## DSL手提包

●2006年3月下旬 ●1,260日元
【推荐度】：★★★

由"MORIGAMES公司"制作发售的NDSL主机携带包，有黑、蓝两种颜色。这款包包是个名副其实的手提包，除了装NDSL主机的大口袋外，旁边的拉链处还可以装几张游戏卡带以及电源。这包包采用柔软的尼龙材料，能够对主机进行很好的保护。

## DS主机软件收藏箱

●2006年4月下旬●价格未知
【推荐度】：★★

由"GOICHI公司"制作发售的NDS主机收藏盒，它采用了硬塑料材料制作，能够很好的保护NDS主机，由于空间极大，可以容纳数张NDS游戏卡带和GBA游戏卡带，还有专门放置电源的位置，另外，盒子的下面还有卡带盒的位置，这是非常适合在家里安置的NDS保护盒。

## DSL携带包

●2006年5月2日●819日元
【推荐度】：★★★

由“HORI公司”制作发售的NDSL主机携带包，有黑、蓝、灰白、浅蓝、粉红五种颜色。这款包包从外观上看比较简单，对于要外出旅游来说，这种简单的样式总是比较受欢迎的。包包背面有一个按钮式皮带环，可以固定在腰间或其他地方，方便放置。

## DSL多用便携包

●2006年5月18日●1,344日元
【推荐度】：★★★★

由“HORI公司”制作发售的NDSL主机携带包，有黑、蓝、灰白、浅蓝、粉红五种颜色。这款包包比起刚才介绍的包包，除了外型变成竖着的以外，里面的空间也增加了不少，能够放置6张DS游戏卡带、2张GBA游戏卡带和触摸笔，其他的特点则大同小异。

## DSL腰挎包

●2006年7月13日●1,800日元
【推荐度】：★★★★

由“KIDSFACTORY”制作发售的NDSL主机携带包，有黑、蓝两种颜色。这款包包用的是柔软的合成材料，非常适合贴身携带。包包上方有个吊钩，能够方便的系在腰间或其他地方，内部的空间可以放置NDSL主机一台以及几张DS游戏卡带。

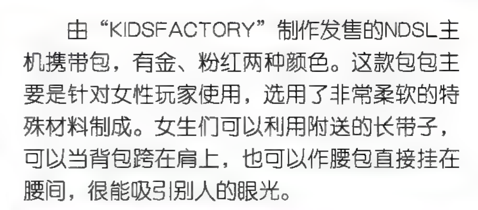
## DSL网面包

●2006年7月13日●1,500日元
【推荐度】：★★★

由“KIDSFACTORY”制作发售的NDSL主机携带包，有黑、白两种颜色。这款包包除了放置NDSL主机的主体以外，还有个特别的小包用来装电源。外出时，可以根据NDSL的剩余电量，选择是否将装电源的小包带在身上。

## DSL装饰挂包

●2006年7月27日●2,200日元
【推荐度】：★★★★



由“KIDSFACTORY”制作发售的NDSL主机携带包，有金、粉红两种颜色。这款包包主要是针对女性玩家使用，选用了非常柔软的特殊材料制成。女生们可以利用附送的长带子，可以当背包跨在肩上，也可以作腰包直接挂在腰间，很能吸引别人的眼光。

## 多啦A梦主题DSL包

●2006年7月20日●1,869日元
【推荐度】：★★★★★

由“HORI公司”制作发售，以《多啦A梦》为主题的蓝色NDSL主机携带包。这款包包对于《多啦A梦》fans来说相当具有收藏价值，除了一个可以容纳NDSL主机和数张NDS游戏卡带以外，还附送一个可以清洁主机屏幕的主题挂绳，包包的设计也考虑的十分周到，可以有多种携带方式，非常值得收藏。

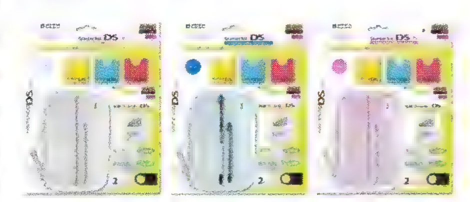
## 小型DSL携带包

●2006年7月20日●1,764日元
【推荐度】：★★★

由“HORI公司”制作发售的NDSL主机携带包，有粉红、浅蓝、白三种颜色。这款包包看起来像是专门为女性设计，虽然从外观上看，包身只能容纳一台NDSL主机，不过小巧玲珑不正是女孩子中意的吗。

## DSL包笔套装

●2006年7月27日●2,079日元
【推荐度】：★★★★



由“HORI公司”制作发售的NDSL合集系列，有白、蓝、粉红三种颜色。这款产品包含了NDSL包包一个，可伸缩NDSL触摸笔一支，NDSL屏幕保护贴一副，NDS游戏卡带收藏盒三个。价格也比较公道，适合大众型玩家购买。

## DSL硬包

●2006年8月3日●1,029日元
【推荐度】：★★★

由“HORI公司”制作发售的NDSL主机携带包，有黑、白、蓝三种颜色。这款包包采用硬质材料，能够很好的保护NDSL主机以及其他东西。包包内部空间很大，除了NDSL主机外，还可以容纳3张NDS游戏卡带，以及触摸笔等物品的存放。

## DSL折叠包

●2006年5月下旬 ●价格未知
【推荐度】：★★

由“LOAS公司”制作发售的NDSL主机携带包，有黑、白两种颜色。这款包包属于实用类，外表看上去很简单的样式，利用双拉链可以非常方便的将NDSL主机放入或取出。总体来说，这个包包更加适合一般的玩家使用。

## DSL网面携带包

●2006年6月下旬●价格未知
【推荐度】：★★

由“LOAS公司”制作发售的NDSL主机携带包，有黑、蓝、灰、红四种颜色。与上一种包包的外观十分类似，不过在最外层，设计者加了一层网状物，这样可以增加一些质地感，拿在手中也十分软滑，经典的双拉链也使得NDSL主机进出方便。

## DSL雪纺绸包

●2006年6月上旬●价格未知
【推荐度】：★★★

由“LOAS公司”制作发售的NDSL主机携带包，有浅蓝、粉红两种颜色。这款包包从颜色上就可以看出，是针对女性玩家设计的包包，很像女生用的化妆袋。包包所用的是非常柔软的特殊材料，非常适合女生携带，包身的白色边饰也让这款包包充满了可爱的感觉。

## DSL皮夹

●2006年5月下旬●价格未知
【推荐度】：★★★

由“LOAS公司”制作发售的NDSL主机携带包，有黑、白两种颜色。这款包包的外表面用的是皮革制材料，因此看上去显得包包非常有立体感。由于皮革相对比较薄，所以在内侧稍做处理，使双拉链的内部接触不到NDSL主机侧面，对其保护来说相当的满意。

## DSL棱面硬包

●2006年7月5日●价格未知
【推荐度】：★★★

由“LOAS公司”制作发售的NDSL主机携带包，有黑、蓝两种颜色。这款包包的表面用的是硬质材料，对于NDSL主机的保护是相当不错，包包内部的空间除了能容纳一台NDSL外，还能装下几张NDS游戏卡带，携带起来相当方便。

## 口袋妖怪主题DSL提包

●2006年10月下旬 ●1,575日元
【推荐度】：★★★

由“MORIGAMES公司”制作发售的NDSL主机携带包，以《口袋妖怪 钻石/珍珠》为主题，有黑、蓝、红三种颜色。这款大型包包不用洋说，肯定能容纳多种NDSL主机配件，另外，附送的挂钩吊绳能非常方便的让包包随处放置。

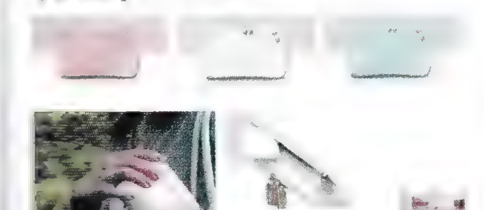
## DSL女性手包

●2006年12月21日 ●1,260日元
【推荐度】：★★★★

由“KONAMI公司”制作发售的NDSL主机携带包，有粉红、白、蓝三种颜色。这款包包特地为女性玩家制作的，很像女性用的化妆袋。除了小巧等一般特点外，包包内那漂亮可爱的颜色也非常贴近她们。

## DSL女性手袋

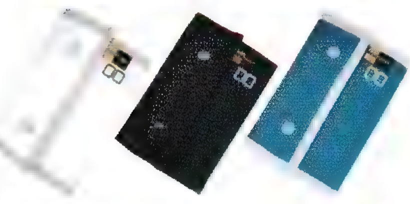
●2006年12月21日●1,680日元
【推荐度】：★★★★



由“KONAMI公司”制作发售的NDSL主机携带包，有粉红、白、蓝三种颜色。跟上一款包包相当类似，这种也是针对女性玩家群设计的。这一款包包的容量得到扩大，旁边的小口袋可以装下几张NDS游戏卡带，更加适合随身携带。

## DSL主机卡带便携包

●2006年11月2日●1,869日元
【推荐度】：★★★★

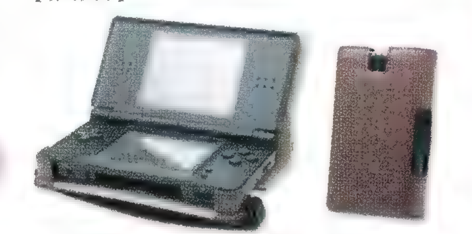


由“HORI公司”制作发售的NDSL主机携带包，有白、黑、蓝三种颜色。这款包包相当有特色，竟然是钱包的样式，而且设计的也非常好，可以放置一台NDSL、数上NDS游戏卡带以及触摸笔一支。外观也相当前卫，是追求时尚的玩家必入手的包包。

## 海贼王主题套装

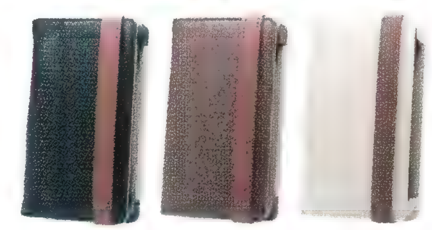
●2006年11月23日 ●2,079日元
【推荐度】：★★★★★

由“HORI公司”制作发售的NDSL合集系列，以《海贼王》为主题，分别有包包一个，触摸笔一支、收藏NDS游戏卡带的盒子一个（能装下两张游戏卡带）。这款合集肯定会被《海贼王》fans争相购买，三样东西都设计的非常有特色，最特别的就是象征着海盗的骷髅图案。



## DSL折叠皮夹

●2006年12月7日●1,869日元
【推荐度】：★★★



由“HORI公司”制作发售的NDSL主机携带包，有黑、咖啡、浅棕三种颜色。这款包包有点仿钱包的味道，可以将NDSL主机固定在里面，而触摸笔和游戏卡带插槽却露在外面。虽然不方便按“L/R”键，不过可以就这样玩一些大量使用触屏的游戏。

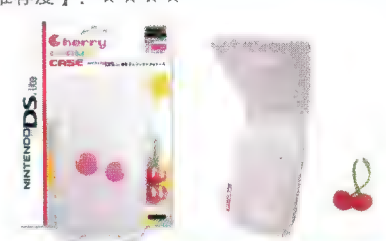
## 笔袋风格DSL包

●2006年12月14日●1,344日元
【推荐度】：★★★★★

由“HORI公司”制作发售的NDSL合集系列，包括NDSL包包一个，酷似铅笔的触摸笔一支，清洁屏幕用的橡皮擦一个。包包的开口很有特点，从侧面开口，放入或取出NDSL主机，而另一面的小口袋则可以装下酷似铅笔的触摸笔以及游戏卡带等配件。

## 樱桃主题便携袋

●2006年9月28日●1,380日元
【推荐度】：★★★★



由“祥丰公司”制作发售的NDSL主机携带包，有粉红、浅蓝、黄三种颜色。这款包包外型相当可爱，非常适合女生使用，包包附送的樱桃吊带，可以扣在NDSL主机上，配合这个包包，在外面能吸引不少人的眼光。

## DSL两色便携包

●2006年12月21日●1,200日元
【推荐度】：★★★★

由“KIDSFACTORY”制作发售的NDSL主机携带包，有浅蓝、粉红两种颜色。这款包包也是针对女性玩家设计的，简单的样式，可爱的造型，能够放置数张NDS游戏卡带以及一台NDSL主机，外出携带也十分的方便。

## DSL女性手提包

●2006年12月21日●2,000日元
【推荐度】：★★★★

由“KIDSFACTORY”制作发售的NDSL主机携带包，有浅蓝、粉红两种颜色。这款包包非常的可爱，是个大型的手提包，女性果然是容易赚钱的一个群体。这么大的包，除了能放NDSL以外，其他的东西也都能放在里面，甚至还包括便当。

## 折叠形简易包

●2006年12月下旬 ●3,150日元
【推荐度】：★★★

由“上升公司”制作发售的NDSL主机携带包,有黑、暗黑、粉红、白、茶、咖啡、天蓝七种颜色。这款贴身保护的包包,所用的材料是相当高级的皮革,而内部则用了一种特殊的真空吸附材料,能将NDSL主机稳稳的放在包中,另外还附送一根吊带,这款包包更适合成年人使用。

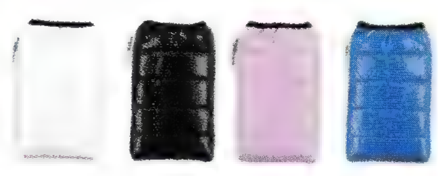
## DSL便携袋

●2006年8月5日
●短袜型 735日元/皮革型 945日元
【推荐度】：★★★★

由“TAKARATOMY公司”制作发售的NDSL主机携带包，短袜型有灰、蓝、粉红三种颜色，皮革型有银、金、黑、白、棕五种颜色。这款包包真像是一个大型的眼镜袋，不过，像这样外观简约的包包还是会受到不少人的青睐。

## 羽绒便携袋

●2006年11月25日 ●998日元
【推荐度】：★★★



由“TAKARATOMY公司”制作发售的NDSL主机携带包，有黑、白、粉红、蓝四种颜色。这款包包的外表面用的材料与羽绒服类似，摸起来有非常柔软的感觉。套口处的带子可以将包口扎紧，避免在外时让NDSL掉出来。

## 网面保护袋

●2007年4月26日 ●998日元
【推荐度】：★★★★

由“TAKARATOMY公司”制作发售的NDSL主机携带包，有黑、白两种颜色。这款包包是在4月底推出，外表面用了透气性良好的网状物包裹着，看起来很清凉的感觉，很适合春夏季外出旅游的时候携带。

## 口袋妖怪主题肩带包

●2007年6月1日 ●1,575日元
【推荐度】：★★★★

由“MORIGAMES公司”制作发售的NDSL主机携带包，以《口袋妖怪》为主题,有蓝、黑两种颜色。这种大型的手提包，之前的介绍已经出现过一个类似的，不过这个则是fans向。包包的空间很大，除了专门放置NDSL的口袋外，另一个口袋还能装下数张NDS游戏卡带以及收藏的说明书，包包的携带也十分方便。

## HALLO KITTY主题包

●2007年7月末
●白色 1,690日元／粉红 1,890日元
【推荐度】：★★★★

由“TARUKA公司”制作发售的NDSL主机携带包，以“HELLO KITTY”为主题，有白、粉红两种颜色。这款包包的做工相当精细，主题非常女性向，适合年轻女生购买，外出逛街或旅游时，带着这样可爱的包包会吸引不少人的眼光。

## 口袋妖怪DP提包

●2007年8月3日 ●1,995日元
【推荐度】：★★★

由“MORIGAMES公司”制作发售，以《口袋妖怪 钻石/珍珠》为主题的黑色NDSL主机携带包。这款包包是个大型的公文包，能够容纳数张NDS游戏卡带，电源等配件。包包的外表面边缘镀了一圈夜间反射光的高亮度反射材料，在夜晚行走时会更加放心。这款包包适合所有玩家购买。

# 屏贴/主机保护膜

## DS双屏贴膜

●2004年12月2日●840日元
【推荐度】：★★★

由“MORIGAMES公司”制作发售的NDS专用屏幕保护膜。这款保护膜针对NDS的双屏特点制作，新开发的聚合物树脂材料能够完全的贴合屏幕表面。在保证了透明度的同时，减少划伤对屏幕的不利因素。对于最容易受伤的屏幕，这样的保护膜基本上人手一套。

## DS特殊材料贴膜

●2004年12月2日●714日元
【推荐度】：★★★

由“HORI公司”制作发售的NDS专用屏幕保护膜。这款保护膜同样采用了特殊的材料，能很好的对屏幕进行保护。上屏贴膜能很好的防止光线反射，使画面看起来更加清晰。下屏贴膜的厚度稍大些，在保证透明度的同时，最大限度的减少触摸笔对屏幕的划伤。

## DS贴膜+擦屏布

●2004年12月2日●525日元
【推荐度】：★★★★

由“Jupiter公司”制作发售的NDS专用屏幕保护膜。这款保护膜与之前介绍的基本类似，不过附送的软擦很有新意。玩家在贴膜之前，用它来将屏幕的灰尘清理干净，然后再将保护膜贴上去，这样就不会出现贴上膜后发现内部有灰尘而懊恼的情况了。

## DS防护贴膜

●2004年12月2日●650日元
【推荐度】：★★★

由“KIDSFACTORY公司”制作发售的NDS专用屏幕保护膜。这款保护膜同样是根据双屏的用处进行的设计，上屏能防止光线反射，使画面看起来更绚丽。下屏则减少触摸笔对屏幕进行的划伤，延长触摸屏的使用时间。

## DS专用液晶保护贴

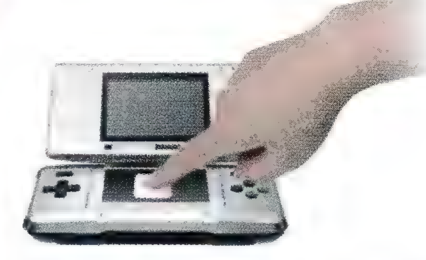
● 2005年7月16日●630日元
【推荐度】：★★★

由“MORIGAMES公司”制作发售的NDS专用屏幕保护膜。这款保护膜用了更优秀的高光泽塑胶材料，比起前面介绍的保护膜，这一款的开发时间更长，因此质量足以保证，能够更加完美的将画面展现给玩家。

## DS屏幕贴膜+贴纸

●2005年4月下旬●420日元
【推荐度】：★★★★

由“Jupiter公司”制作发售的NDS专用屏幕保护膜。这款保护膜与普通保护膜不同，能够利用工具剥下来，用中性洗涤剂对屏幕进行二次清理。另外，该款式是以《口袋妖怪》及



《任天狗》为主题，除了贴膜外，还附送了两张主题贴纸，可以贴在NDS主机的上屏侧边，具有一定的装饰作用。

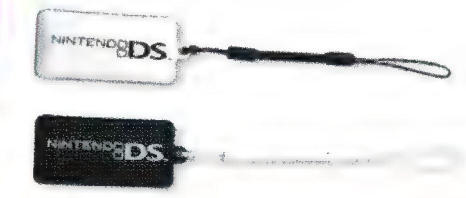
## 皮卡秋主题贴膜

●2005年7月上旬●630日元
【推荐度】：★★★

由“Jupiter公司”制作发售的NDS专用屏幕保护膜。这款贴膜针对NDS下屏做了很多工夫，利用特殊涂层硅胶材料制作，使其得到最有效的保护。这款保护膜以“皮卡丘”为主题，附送了一张非常可爱的贴纸，玩家可以随意贴在NDS主机的任何位置。

## DS用屏幕擦

●2005年5月23日●价格未知
【推荐度】：★★★★



01 基础知识篇

由“LOAS公司”制作发售的NDS专用屏幕擦，有黑、白两种颜色。这款屏幕擦的创意很好，可以直接栓在NDS主机的吊带口处，由于带子可以伸缩，因此能全方位的对NDS主机的屏幕进行保养。擦子的大小偏大是一个小小的缺点，如果能在小一些，就更加方便使用了。

## DS专用保护贴

●2005年6月1日●价格未知
【推荐度】：★★★

由“LOAS公司”制作发售的NDS专用屏幕保护膜。这款保护膜非常薄，厚度只有100微米，因此透明度也相当高，展现的游戏画面也相当清晰，是专用于NDS主机上屏的贴膜。这款贴膜同样是可以剥下的，可以对其适当的进行清理。

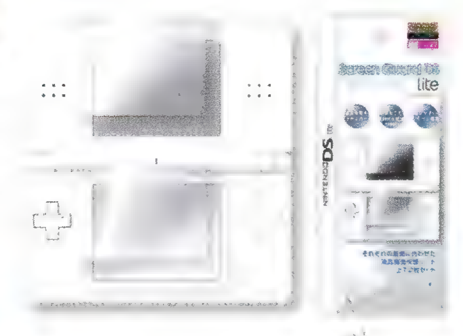
## DS屏幕防护贴膜

●2005年12月初●840日元
【推荐度】：★★★★

由“MORIGAMES公司”制作发售的NDS专用屏幕保护贴。这款保护贴可以说是终极版，图中可以很清楚的看到贴膜的层次以及用途。上屏贴膜从上到下分别为保护层、防止反射层、硬涂层、光泽表面处理层、粘着面、粘着面保护层，而下面的贴膜则少了几层，总体来说，这款贴膜对NDS的两个屏幕保护已经非常到位了。

## DSL屏幕贴膜

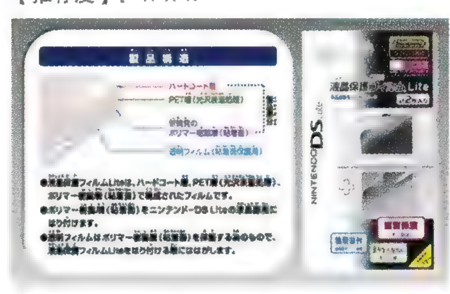
●2006年3月2日●650日元
【推荐度】：★★★



由“KIDSFACTORY公司”制作发售的NDSL专用屏幕保护膜。虽然NDSL的屏幕与NDS的可视屏幕大小相同，不过NDSL的下屏要多出了一截边缘，所以这款保护膜专门针对NDSL的特点而制作，贴膜同样采用100毫米的超薄材料，质量等各个方面都有所保证。

## DSL专用液晶防护贴

●2006年3月初旬●630日元
【推荐度】：★★★



由“MORIGAMES公司”制作发售的NDSL专用屏幕保护膜。这款保护膜比起上一款式要稍显简略，上下两层采用相同的结构，分别用了保护层、防光反射层、粘贴面和粘贴面保护面，当然，将粘贴保护面撕开，贴在干净的屏幕上，就能够永久的保护NDSL主机屏幕。

## DSL屏幕防尘防护贴

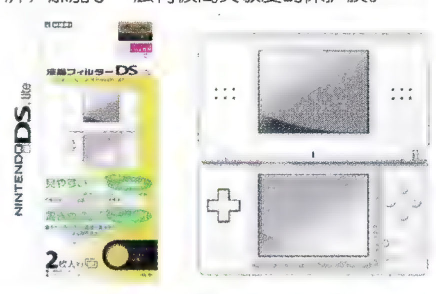
●2006年3月初旬 ●840日元
【推荐度】：★★★★

由“MORIGAMES公司”制作发售的NDSL专用屏幕保护膜。这款屏幕保护膜与之前介绍的NDS专用保护膜有着相同的结构，上屏的保护膜要比下屏略厚，多了一层保护层，是专门为了防止积灰而设计的，因此价格也稍贵一点。

## DSL专用液晶保护膜

●2006年3月2日●714日元
【推荐度】：★★★★

由“HORI公司”制作发售的NDSL专用屏幕保护膜。这款保护膜同样采用了多层的结构，最大方位的对NDSL屏幕进行保护，上屏有防止光线反射的一层特殊材料，而下层为了适合触摸屏，添加了一层有极高灵敏度的保护膜。



## DSL专用屏擦

●2006年5月25日●525日元
【推荐度】：★★★★

由“HORI公司”制作发售的NDSL专用屏幕擦拭布。这款产品与上一个屏幕保护膜是配套销售，所用材料则是极细的纤维棉，除了能够有效的去掉屏幕上积累的灰尘外，还不会对屏幕产生任何的划伤。另外，这块布可以进行水洗而不发皱，可以反复使用。

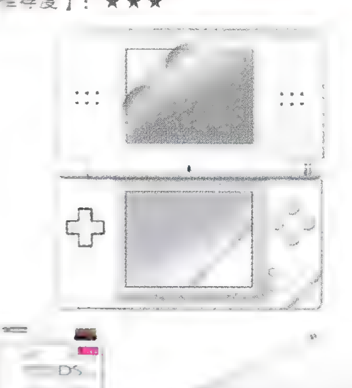
## 特殊塑胶材料贴膜

●2006年6月末 ●价格未知
【推荐度】：★★★

由“LOAS公司”制作发售的NDSL专用屏幕保护膜。这款保护膜只有100微米厚，所用的是极细的特殊塑胶材料，透视度达到了百分之九十九以上。另外，这款保护膜可以根据玩家的喜好，随时从屏幕上取下来，不会对屏幕产生任何残迹。

## DSL全方位贴膜

●2006年9月2日 ●1,260日元
【推荐度】：★★★



由"HORI公司"制作发售的NDSL专用保护膜。这款产品针对上下双屏和NDSL主机外表面容易留下痕迹的缺点设计，除了有保护屏幕的贴膜外，还有能够保护整台NDSL主机表面的透明贴膜，对玩家的爱机进行全方位的保护，考虑得十分周到。

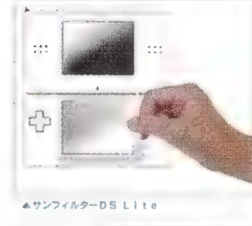
## DSL屏幕/按键贴膜

●2006年11月10日 ●683日元
【推荐度】：★★★★

由"TAKARATOMY"制作发售的NDSL专用屏幕保护膜。这款产品与上款产品不同，除了上下双屏外，针对游戏中经常接触的部位，还增加了保护贴膜，分别是十字键周围的部位和主要按键的周围部位。这样一来，长期用NDSL玩游戏，也不会出现表面磨损，是一款非常贴心的产品。

## DSL贴膜+屏擦

●2006年3月 ●525日元
【推荐度】：★★★★

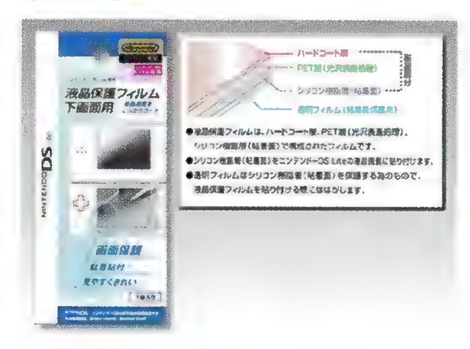


▲サンフィルターDS Lite

由"Jupiter公司"制作发售的NDSL专用屏幕保护膜。这款保护膜除了上下双屏的贴膜外，还附送了一个用来保护下屏的擦子。双屏贴膜同样使用了多层材料，能够很好的保护NDSL的屏幕，而这个擦子则专门用来清洁下屏，去除游戏时残留在屏幕上的灰尘等脏物。

## NDS下屏专用贴膜

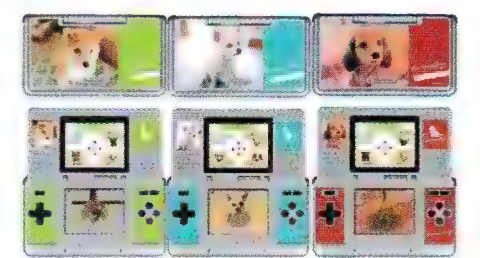
●2007年6月 ●315日元
【推荐度】：★★★★



由"MORIGAMES公司"制作发售的NDSL下屏专用保护膜，这款产品专门针对容易受损的下屏，相对起前面介绍的保护膜，这款则将每个分层一一加厚，增加了对触摸屏的保护能力，能够让玩家更加放心的进行游戏，免除后顾之忧。

## 任天狗保护贴

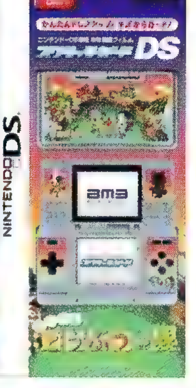
●2005年4月21日 ●500日元
【推荐度】：★★



由"am3"公司制作发售的NDS主机保护贴，以《任天狗》为主题的贴纸，包括了"腊肠犬"，"吉娃娃"和"柴犬"三种。这种贴纸能够将NDS全副武装，全面装饰NDS，看上去非常可爱，是fans级人士的不二选择。

## 动物之森保护贴

●2005年12月1日 ●500日元
【推荐度】：★★



由"am3"公司制作发售的NDS主机贴纸，以《动物之森》和《马里奥赛车DS》为主题。与《任天狗》主题贴纸一样，这款贴纸将NDS严严实实的保护起来，很好的装饰了NDS。

## NDS保护壳

●2005年7月7日 ●980日元
【推荐度】：★★★

由"KIDSFACTORY公司"制作发售的NDS主机保护壳，以"未来"为主题，有黑、白两种款式。看到此保护壳的朋友，不仔细看还以为是什么科幻武器呢。其实这就是NDS外围的保护壳，只是制作者非常有新奇的制作了这样

01 基础知识篇

的外观，使得NDS看起来更加立体，装上这个保护壳，玩游戏时手感也会非常有感觉。

## DS硬塑壳

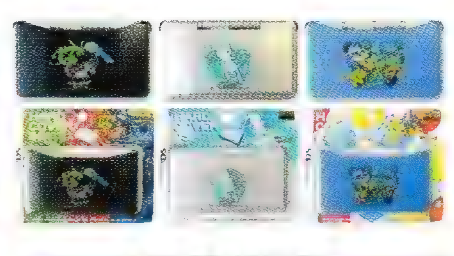
●2005年4月下旬 ●525日元
【推荐度】：★★

由Jupiter公司制作发售的NDS主机保护膜，选用防划伤的半透明材料做成。这种硬胶保护膜性能很好，能够对NDS进行“贴身”的保护。虽然不是特别厚，但也能对主机起到保护的作用，不怕一些轻微的碰撞。

## 口袋妖怪主题硬壳

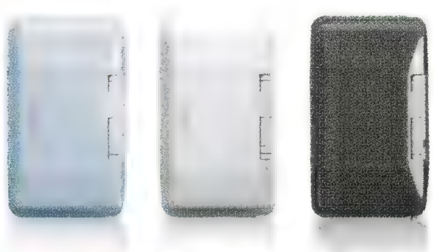
●2005年7月上旬 ●525日元
【推荐度】：★★

由“Jupiter公司”制作发售的NDS主机保护膜，材料与之前那种大致相同。稍微不同的是，这类保护膜有黑、透明、蓝三种不同的款式，而正中间则采用了《口袋妖怪》的主题插图，令保护摸看起来更加漂亮。



## 硅胶护套

●2006年3月下旬 ●1,800日元
【推荐度】：★★



由“KIDS FACTORY公司”制作发售的NDS主机保护膜，有蓝、透明、黑三种颜色。这款NDS保护膜用的是柔软的硅胶系材料，因此质地比较软，但是保护性能却非常好。不过，这个产品居然是NDSL发售以后才出的，个人估计，会购入的玩家不在多数。

## DSL硅胶护套

●2006年12月21日 ●1,260日元
【推荐度】：★★★

由HORI公司制作发售的NDSL主机保护膜，有白、黑、浅蓝、分红、青绿五种颜色。这种保护膜所用的是硅胶材料，有非常好的手感，而所有插槽也全部露出来，可以直接套着玩游戏，既不耽误游戏，又能保护好NDSL主机外壳。

## 机身保护贴

●2006年9月2日 ●1,029日元
【推荐度】：★★★

由“HORI公司”制作发售的NDSL主机保护膜，有白、淡蓝、海蓝三种颜色。这款保护膜针能够固定在NDSL主机的表面，防止NDSL表面受到灰尘或指纹的干扰。并且，设计者在游戏卡、耳机、电源等插槽处留出了空位，方便线路的接入。

# 触笔/卡盒

## DS触笔笔套

●2005年3月下旬 ●315日元
【推荐度】：★★

由“GOICHI公司”制作发售的NDS改良触摸笔。这款触摸笔其实只是一个笔套，由内芯和外套组成。将随NDS主机附送的触摸笔镶嵌在这个内芯里，再把外套套在一起，这个加粗型触摸笔就能够使用了。不过笔套稍粗，长度倒是够长，还算比较适合进行游戏。

## DS多彩触笔笔套

●2005年7月中旬 ●294日元
【推荐度】：★★★

由“三英贸易公司”制作发售的NDS改良触摸笔。这款触摸笔是设计者按照日常用的圆珠笔做参考制作而成，因此用起来相当顺手，粗细长短都恰到好处，而且有红、粉红、紫、黄、蓝、黑六种颜色可以选择。但是这样的大小，不能很方便的携带，粗枝大叶的玩家很有可能还会丢失。

## 任天狗主题触笔

●2005年7月中旬 ●368日元
【推荐度】：★★★

由“三英贸易公司”制作发售的NDS改良触摸笔。这款触摸笔以《任天狗》为主题，笔身刻有“nintendogs”的字样，笔端还有一块小小的狗牌。由于此产品同样按照圆珠笔的大小来制作，因此手感方面没有任何问题，对于《任

天堂）fans来说，这款触摸笔值得收藏。

## 动物之森主题触笔

●2005年12月下旬 ●336日元
【推荐度】：★★★

由“三英贸易公司”制作发售的NDS改良触摸笔。这款触摸笔以《动物之森》为主题制作，有绿色和橙色两种颜色可以选择。笔身的粗细十分合适，就算长时间握着也不会觉得手酸，笔头用的材料跟NDS自带的触摸笔材料相同，不会对屏幕造成划伤。同样的，这样的体积不太适合随身携带。

## DS彩色触笔

●2006年3月下旬 ●500日元
【推荐度】：★★★★

由“KIDSFACTORY公司”制作发售的NDS改良触摸笔。这款触摸笔看起来相当漂亮，分别有橙、绿、蓝、白、红五种颜色，每种笔身都是半透明的，接近笔头的笔身部位还有泡泡的点缀。当然，这种材料的手感也相当的舒适，长度粗细都适中。这可能是专门针对女性玩家使用的款式吧。

## 改良型触笔笔套

●2006年4月下旬 ●368日元
【推荐度】：★★

由“GOICHI公司”制作发售的NDS改良触摸笔。除了增加了蓝色和粉红色两种颜色外，与本文第一个介绍的触摸笔则是完全一样的，或许是公司针对那时NDSL的大卖，有意拿出来炒的冷饭吧。

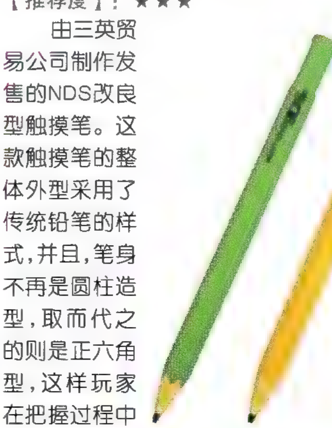
## DS七色触笔

●2006年7月29日 ●399日元
【推荐度】：★★★

由“三英贸易公司”制作发售的NDS改良触摸笔。这款触摸笔长度有124毫米，粗细则与普通圆珠笔相同，适合各类玩家进行游戏，而且总共有七种颜色，分别是乳白色、蓝色、粉红色、橙色、黄色、黑色、青绿色，玩家可以根据自己的喜好选择。

## 铅笔形触笔

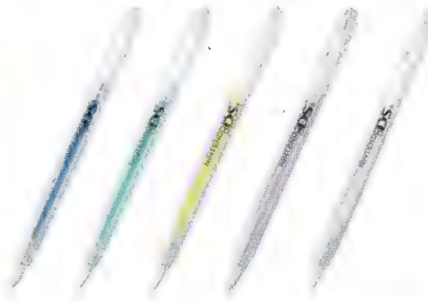
●2006年7月29日 ●399日元
【推荐度】：★★★



由三英贸易公司制作发售的NDS改良型触摸笔。这款触摸笔的整体外型采用了传统铅笔的样式，并且，笔身不再是圆柱造型，取而代之的则是正六角型，这样玩家在把握过程中不容易掉落，进行游戏时手感会感觉更加舒适。这款触摸笔有绿色和黄色两种颜色。

## 圆珠笔形触笔

●2006年4月27日 ●399日元
【推荐度】：★★★



由“TAKARATOMY”制作发售的NDS改良触摸笔。这款触摸笔的外型与普通的圆珠笔非常相似，将笔端按下才能正常使用，除了笔头不一样，其他则完全就是一支圆珠笔。笔杆是完全透明的，而笔芯则有白、粉红、黄、绿、蓝五种颜色。

## 新超级马里奥触笔

●2006年9月14日 ●924日元
【推荐度】：★★★★★

由“TAKARATOMY”制作发售的NDS改良触摸笔。这款触摸笔是以《新超级马里奥兄弟》为主题，一套里有两支笔，笔身上分别画着“马里奥”和“路易”，对于马里奥fans来说是非常具有收藏价值。触摸笔的使用原理跟圆珠笔一样，需要按下笔端才能使用，游戏结束后，再按下，笔头即可弹回，防止笔头积聚灰尘。

## 金属光泽触笔

●2007年4月28日 ●494日元
【推荐度】：★★★★

由"TAKARATOMY"制作发售的NDS改良触摸笔。这款触摸笔看起来相当前卫，有黑色和银色两种颜色。触摸笔的整个笔身都散发的金属感，长度和粗细度都比较适中，比较适合追求时尚的青年玩家使用。

## 伸缩型触笔

●2005年4月21日 ●420日元
【推荐度】：★★★

由"HORI公司"制作发售的NDS专用触摸笔。这款触摸笔是可伸缩型，最大长度可以达到32毫米，并且一套里有两支，相当的划算，对于玩家来说，触摸笔可是影响着玩游戏好坏的重要标志。而这款可伸缩型的触摸笔，对于大部分玩家来说都是相当的有用，大力推荐。

## 双支装伸缩触笔

●2005年9月10日 ●735日元
【推荐度】：★★★★

由"MORIGAMES公司"制作发售的NDS专用触摸笔。这款触摸笔同样是伸缩型，最长可以达到105毫米，不过为了能够跟主机携带的方便，粗细与NDS主机附送的触摸笔一样。这款产品一套里附送两支，笔端分别是黑色和白色，算起来还是很合算。

## DS用加粗型触笔

●2005年11月17日 ●420日元
【推荐度】：★★★★

由HORI公司制作发售的NDS改良触摸笔。这款触摸笔针对NDS自带的触摸笔的所有缺点，

一一进行了改良。首先，长度和粗细增加了，更加方便使用。其次，笔端突出的一截，正好可以卡在NDS主机背面顶端，并没有影响玩家外出游玩的携带性，笔头选用的材料跟NDS自带的完全相同，附送的笔帽，能够有效的防止携带中的灰尘及碰撞。

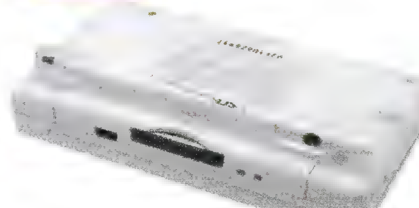
## DSL伸缩触笔

●2006年5月2日 ●420日元
【推荐度】：★★★★

由"HORI公司"制作发售的NDSL专用触摸笔。虽然NDSL主机自带的触摸笔已经能够进行改良，满足绝大部分玩家的需要，不过这款伸缩型触摸笔再次进行了改良，最长可以达到130毫米，而缩回时则与NDSL自带触摸笔一样，非常方便外出携带。这种款式有三种颜色选择，分别是白色、海蓝、粉红。

## DSL附加式触笔

●2006年6月29日 ●473日元
【推荐度】：★★★★



由"HORI公司"制作发售的NDSL改良触摸笔。这款触摸笔与之前介绍的一种很是相似，同样的对触摸笔进行了全身的改良，附送了一个辅助装置，可以让这款触摸笔固定在NDSL主机的背面顶部，对于外出游玩的玩家来说，也非常合适。

## DSL加长伸缩触笔

●2006年5月5日 ●525日元
【推荐度】：★★★★★

由"MORIGAMES公司"制作发售的NDSL专用触摸笔。与之前介绍的伸缩型不同，这款触摸笔的笔身使用了全金属制作，因此手感会更加舒适，为了配合NDSL，笔头和笔端都特意针对NDSL主机的颜色进行了修饰，一一对应。伸到最长可以达到125毫米，是伸缩型触摸笔中最长的一款。

## DS三套装卡盒

●2004年12月17日 ●315日元
【推荐度】：★★

由"MORIGAMES公司"制作发售的NDS游戏卡带盒。这款卡盒总共有三个，颜色分别是黄、粉红、浅蓝，卡盒表面印有任天堂DS的字样。盒子大小与NDS游戏卡带相同，正好能够放下一张游戏卡带，非常方便游戏卡带的收集。

## 打火机式卡盒

●2004年12月23日 ●450日元
【推荐度】：★★★

由"KIDSFACTORY公司"制作发售的NDS游戏卡带盒。这款卡盒的外形酷似一支打火机，打开里面则是空的，正好可以容纳两张NDS游戏卡带，对于玩家外出携带相当方便。该款卡盒有黑、白两种颜色，表面刻有任天堂DS的字样。

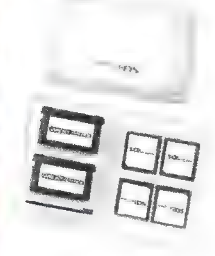
## 口袋妖怪主题卡盒

●2005年2月25日 ●420日元
【推荐度】：★★

由“MORIGAMES公司”制作发售的NDS游戏卡带盒。这款卡盒与前面介绍的卡盒外形相同，正面贴有《口袋妖怪》的主题贴纸，同样是一套三个游戏卡盒，分别为有蓝、橙、绿三种颜色。

## GBA/DS卡盒套装

●2005年1月27日 ●680日元
【推荐度】：★★★



由“KIDSFACTORY公司”制作发售的NDS游戏卡带盒。这款游戏卡盒的体积与NDS主机差不多大小,里面则可以容纳四张NDS游戏卡带、两张GBA游戏卡带和触摸笔一支,卡盒所用的是半透明材料,对于GBA和NDS都喜欢的玩家,用这个盒子可以装下自己常玩的游戏,外出携带也非常方便。

## 三色装卡盒

●2005年3月24日 ●315日元
【推荐度】：★★

由“HORI公司”制作发售的NDS游戏卡带盒。这款卡盒的外面用的是塑料，内部则放入了较软的橡胶材料，凹槽里则是放置NDS游戏卡带的部位。这样的设计能够很好的保护放入的游戏卡带。这套卡盒总共有三个，橡胶颜色分别为红、黄、蓝。

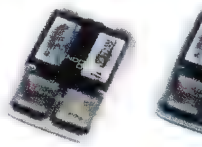
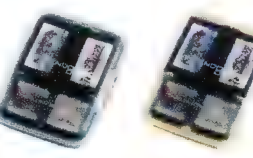
## 嵌入式卡盒

●2005年3月24日 ●315日元
【推荐度】：★★

由“HORI公司”制作发售的NDS游戏卡带盒。与上一款不同的是，这款卡盒是让NDS游戏卡带插进去放置的，上方的半圆形凹槽方便卡带的放入和取出。另外，正面的透明塑料，能够方便玩家选取想玩的游戏卡带，对于玩家来说这样的设计十分贴心。这套卡盒同样有三个，颜色则为红、黄、蓝三种。

## 四格装卡盒

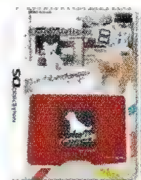
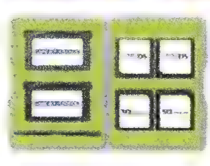
●2005年3月初旬 ●504日元
【推荐度】：★★★★

由“GOICHI公司”制作发售的NDS游戏卡带盒。这款卡盒是个综合性的卡盒，打开可以容纳四张NDS游戏卡带和两张GBA游戏卡带。卡盒的盖子采用了全透明塑料材料，不用打开就能清楚的看到内部空间。对于经常外出的游戏玩家，这款游戏卡盒非常适合他们。

## 任天狗主题卡盒

●2005年5月3日 ●780日元
【推荐度】：★★★★★

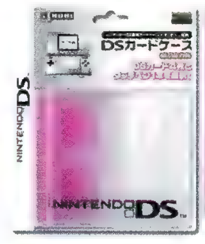



由“KIDSFACTORY公司”制作发售的NDS游戏卡带盒。这款卡盒的正面有《任天狗》的主题贴纸，可以容纳四张NDS游戏卡带，两张GBA卡带和一支触摸笔。卡盒的外表面采用透明的塑料，内部则是较软的橡胶材料，非常方便游戏卡带的放入和取出。

## 四格装卡带触笔盒

●2005年4月28日 ●368日元
【推荐度】：★★★

由“HORI公司”制作发售的NDS游戏卡带盒。这款盒子能够容纳四张NDS游戏卡带及一支触摸笔，盒子用透明的塑料制作，能够清楚的看到内部的机构。另外，这款卡盒的大小与普通CD的大小相同，对大部分玩家来说，都方便携带收藏。



## 六格装卡带触笔盒

●2005年7月16日 ●420日元
【推荐度】：★★★★

由“MORIGAMES公司”制作发售的NDS游戏卡带盒。这款盒子的空间很大，可以容纳六张NDS游戏卡，以及一支触摸笔。卡盒盖用的是透明塑料，能够清楚的看到内部的结构，每个卡槽旁，专门设置了一个凹槽，方便玩家取出卡带。

## 口袋妖怪主题卡盒套装

●2005年7月16日 ●525日元
【推荐度】：★★★★

01 基础知识篇

由“MORIGAMES公司”制作发售的NDS游戏卡带盒。这款卡盒以《口袋妖怪》为主题，连盒身都是“皮卡丘”的黄色，很适合口袋fans收藏。内部则可以放下三张NDS游戏卡带、一张GBA卡带及一支触摸笔。

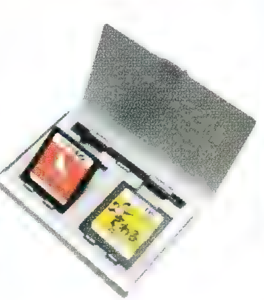
## 折叠式卡带盒

●2005年8月下旬 ●714日元
【推荐度】：★★★★

由“荣梦有限公司”制作发售的NDS游戏卡带盒。这款卡盒的大小与NDS主机相差无几，能够容纳三张NDS游戏卡带，三张GBA游戏卡带和一支触摸笔。卡盒内部则嵌入了柔软的橡胶材料，能够很好的保护游戏卡带，这款卡盒也相当适合经常外出的玩家。

## 小型卡带触笔盒

●2005年7月下旬 ●525日元
【推荐度】：★★★★

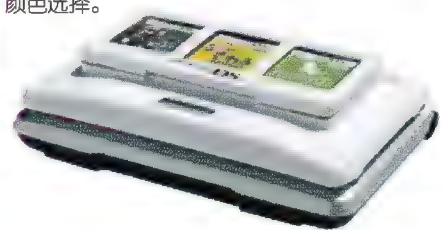


由Jupiter公司制作发售的NDS游戏卡带盒。这款卡盒有三种主题款式，分别是《瓦里奥制造》，《触摸卡比》，《任天狗》，内部可以容纳两张NDS游戏卡带及一支触摸笔。卡盒采用金属材料制成，外表看起来相当前卫，是专门针对追求时尚的年轻人设计的。

## DS主机顶盖卡盒

●2005年11月17日 ●819日元
【推荐度】：★★★

由“HORI公司”制作发售的NDS游戏卡带盒。这款卡盒设计相当有创意，按照NDS主机上盖的大小做的一个套，而正上方则嵌入了卡盒，能够容纳三张NDS游戏卡带，并且能够让玩家选择是否遮住透明框，这样一来真正的做到了与主机一同携带。该款卡盒有黑、白两种颜色选择。



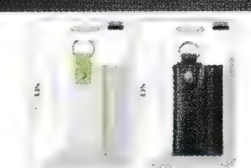
## DS主机造型卡盒

●2005年12月14日 ●819日元
【推荐度】：★★★

由“Tenyo公司”制作发售的NDS游戏卡带盒。这款卡盒设计的非常有水平，居然是以NDS主机为原型，按照一定比例缩小。虽然只能装下两张NDS游戏卡带，但这个创意非常让人心动。该款式分别有银白、蓝、粉红三种颜色选择。

## 皮质钥匙扣卡盒

●2006年7月13日 ●1,200日元
【推荐度】：★★★★



由“KIDSFACTORY公司”制作发售的NDS游戏卡带皮夹。这个款式像极了一种皮夹，有黑、白两种颜色选择。所用材料是合成皮革，打开后，可以容纳四张NDS游戏卡带，由于内部特殊的设计，可以很好的保护游戏卡带不被损坏。这款“皮夹”还有钥匙扣，非常方便玩家外出携带。

## 袖珍型单卡盒

●2006年7月27日 ●600日元
【推荐度】：★★

由“KIDSFACTORY公司”制作发售的NDS游戏卡带盒。这款卡盒相当简单，大小只比NDS游戏卡带大那么一点点，刚好能够容纳一张游戏卡放入，并且露出了游戏卡的正面，方便玩家确认游戏名称。这套卡盒有三个，颜色分别为白、深蓝、冰蓝。

## DS卡带皮夹

●2006年8月3日 ●1,554日元
【推荐度】：★★★★★

由“HORI公司”制作发售的游戏卡带皮夹。这款皮夹的大小与NDSL大小基本相同，所用材

料为合成皮革，有黑、棕、白三种颜色。皮夹内部则有两层，可以容纳六张NDS游戏卡带，两张GBA游戏卡带及2支触摸笔，非常适合外出携带。

## 折叠式两格卡盒

●2006年9月2日 ●420日元
【推荐度】：★★★

由“HORI公司”制作发售的NDS游戏卡带盒。这款盒卡采用NDSL同等比例缩小，有白、冰蓝、深蓝三种颜色选择，所用材料与NDSL的外壳材料类似。卡盒内部可以容纳两张NDS游戏卡带，因此体积非常小巧，玩家外出携带也更加方便。

## DSL加装型卡盒

●2006年9月7日 ●819日元
【推荐度】：★★★

由“HORI公司”制作发售的NDSL专用游戏卡带盒。与之前介绍的一款产品类似，该产品同样可以镶嵌在NDSL主机的上盖，能够随着NDSL主机一起携带，相当有创意。这款产品与NDSL主机颜色配合，分别有白、深蓝、冰蓝三种颜色供玩家选择。

## [illegible]

●2006年10月中旬 ●420日元
【推荐度】：★★

由“MORIGAMES公司”制作发售的NDS游戏卡带盒。这款卡盒的大小恰好能够容纳下一张NDS游戏卡带，与前面介绍的产品比较类似。这款卡盒以《口袋妖怪》为主题，一套三个，分别有红、绿、蓝三种颜色。

## 皮质卡带便携包

●2007年4月12日 ●880日元
【推荐度】：★★★★★

由“祥丰公司”制作发售的NDS游戏卡带皮夹。这款皮夹所用的是带反光的皮质材料，看起来相当漂亮。皮夹里可以容纳四张NDS游戏卡带，一张GBA游戏卡带和触摸笔一支。这种样式很像一般的女生皮夹，因此会受到不少女性玩家的青睐。

# 耳机/其他周边

## DS耳机

●2004年12月16日 ●1,029日元
【推荐度】：★★★

由“HORI公司”制作发售的NDS专用挂式耳机。这款耳机不论从质地上看还是从样式上看，根本和NDS主机是同一套产品。这套耳机的音质很好，能够满足NDS所发出的声音，样式虽然是挂式，不方便随身携带，但是凭借良好的音质仍然受到不少的欢迎。

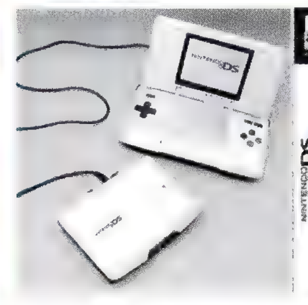
## DS座充

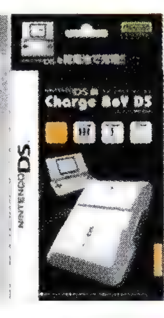
●2005年2月24日 ●2580日元
【推荐度】：★★★

由“KIDSFACTORY”制作发售的NDS充电器附属产品。这是加了装饰功能的室内充电器，当NDS处于充电过程中，它会发出蓝色的光，而充电结束后，这蓝光便会消失，告之充电完毕。另外，充电器并没有包括在这套产品中，所以还是要使用NDS原装电源。

## DS电池座充

●2005年2月10日 ●2580日元
【推荐度】：★★★★





由“KIDSFACTORY”制作发售的NDS专用干电池式充电器。这款产品将三节AAA型干电池里的电量，用特别的方法来维持NDS电池里的电量，如果那三节AAA型干电池是满电量，那么可以位置NDS将近4个小时的开启时间。另外，这产品不包括干电池，须另外购买。

## DS外插接口保护套

●2005年4月28日 ●368日元
【推荐度】：★★★

由"HORI公司"制作发售的NDS专用外接插口保护套。这款产品采用了透明的塑胶做为制作材料，包括了耳机接口，GBA卡带接口，电源接口，NDS主机底部的5个螺钉孔，以及DS卡带接口,总共有八样，将NDS外表面全副武装了起来。

## 硅胶外接插口保护套

●2005年8月下旬 ●525日元
【推荐度】：★★★

由"荣梦有限公司"制作发售的NDS专用外接插口保护套。这款产品与上款不同，用的是与NDS底部相同颜色的黑色硅胶材料，相对来说比较柔软，不会伤害的机体，而部件则与上一款类似，将NDS的所有外插接口全部保护起来，真正的做到了防尘防埃。

## 主机支架

●2006年7月29日 ●1260日元
【推荐度】：★★★

由"三英贸易公司"制作发售的NDS/NDSL专用支架台。这款产品能让NDS/NDSL安稳的放在上面，将之固定在中间，根据玩家的不同要求，可以将倾斜角度进行调整，另外，台子的右边还有专门放置触摸笔的插槽。这款产品分别有海蓝、冰青、白三种颜色。

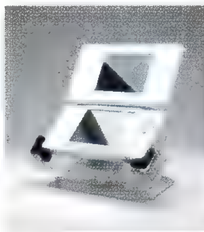
## DSL外接插口保护套

●2006年9月21日 ●368日元
【推荐度】：★★★

由"HORI公司"制作发售的NDSL专用外接插口保护套。与刚才介绍的NDS版保护套不一样的是，这款产品只有三个配件，分别保护DS卡带插槽，电源插槽及耳机插槽，因为NDSL带有GBA卡带的保护卡，所以可以放弃那里。另外，产品提供了两套配件，对于特别爱惜主机的玩家来说，非常值得购买使用。

## DSL可旋转式支架

●2006年7月20日 ●1,554日元
【推荐度】：★★★★



由"HORI公司"制作发售的NDSL专用支架台。与之前介绍的那款不同的是,这款产品只能容纳NDSL,并且可以对NDSL进行多种角度的位置，考虑到部分游戏要竖着玩,这款产品也相应的能够进行竖置,对于喜欢这类产品的玩家来说,这一款,将是NDSL的终极支架台。

## DSL耳机

●2006年11月30日 ●1,029日元
【推荐度】：★★★

由"HORI公司"制作发售的NDSL专用挂式耳机。相对NDS型耳机，这款耳机在体积上要小了很多，而颜色的选用也尽量配合NDSL主

机采用了纯色，而其他的各个方面则与NDS型耳机基本相同。

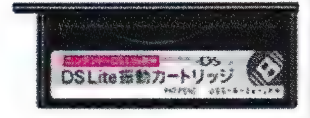
## DS耳塞

●2006年12月21日 ●1,260日元
【推荐度】：★★★★★

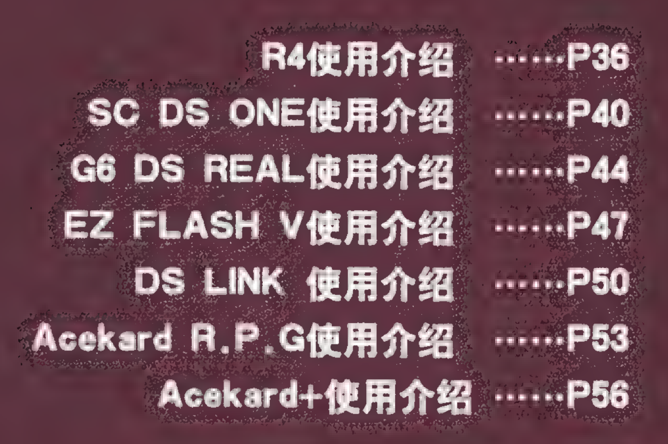
由"HORI公司"制作发售的NDSL专用耳塞。这款耳塞选用了紧凑的嵌入式耳塞，配合很好的音质效果,能够将游戏音乐最好的战线在玩家的听觉器官中。为了方便玩家调节音量,耳机线的中端还加了一个独立的按钮,另外,产品附送了3种不同尺寸的耳垫,不同的人则选择适应自己的尺寸。

## DS/DSL震动卡

●2006年12月21日 ●1,200日元
【推荐度】：★★★★★




NDS/NDSL震动卡,分别针对NDS/NDSL使用,对应支持震动的游戏。目前支持震动的NDS游戏有以下几款：《马里奥 & 路易 RPG2》、《银河战士 Prime 弹珠台》《瞬感 Puzzle》《银河战士 猎人》《星际火狐》《桌面游戏42个经典》《激斗!自制机器人》《斯派罗传说 新的开始》《超级碧奇公主》《星际迷航》《节拍特工》《麻将格斗俱乐部》《口袋力量棒球9》《噗哟噗哟!15周年庆》《天使的记忆 愿望之屋》《绘图方块DS》《迪迪赛车DS》。



# NDS烧录卡使用介绍

## 烧录设备篇

目前性价比最高的NDS烧录卡

# R4使用介绍

Revolution for DS

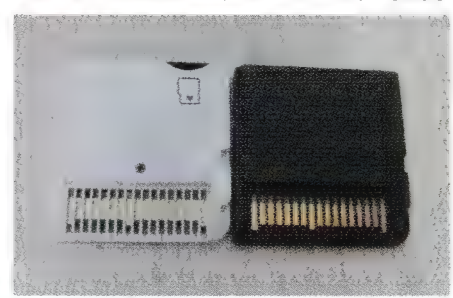
**虽然不是真正完美支持CLEAN ROM的烧录。**
**但是带有三免功能，性价比方面也是市面上最高的。**

Revolution 4 DS，数句简短的英文单词或许对普通人来说会觉得不知所云，但对于拥有一款任天堂DS/DSL掌机的朋友们来说，却无疑代表着具有方便、便宜、优质等众多褒义词于一身的商品。自从其面市以来就一直吸引着众多消费者的眼光，这款至今都没有正式公开自己开发团队的烧录卡，究竟是否如传说般卓绝呢？

## STUDY①—性能综述

由于R4已经是市场上相当畅销的产品，因此不少伟大的D商们也别出心裁的生产出了D版的R4产品，因此消费者们在选购正版R4的时候一定从外观上就把握注意。正版的R4采用的是黑色外包，白色内衬包装商品，目前市面上有黑、白两色的R4卡带（黑色主要为英文版，而白色主要为中文版）。除了卡带外，R4还赠送有挂链的透明保护卡盒，以及一个小巧的TF读卡器，由于运输的关系，部分商家的R4可能没有提供内核光盘，消费者们可自行到网上下载R4的内核软件，因此光盘并不是整套R4的必需品，反到是显得有些累赘了，大家都知道，内核程序是需要升级的，而由于生产的原因，厂家为产品配备的光盘一般来说并没有搭载最新的内核，消费者在使用时还是需要到网络上下载最新的软件，因此只要R4使用顺畅的话，消费者完全可以忽略掉那张画蛇添足的光盘了。

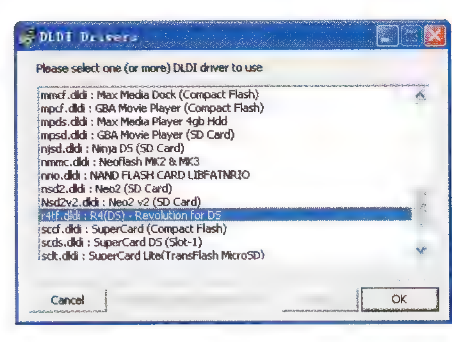
R4卡带的表面做工相当精致，与正版DS游戏卡基本相似，并且能完整的帖合插入Slot 1的插槽内，因此从卡带的长度、宽度、厚度方面来看，朋友们可以用正版卡来进行比较。卡带背面有一颗螺丝进行固定，喜欢拆解透视的朋友们可以方便的拆开卡带。TF卡采用竖式插入，内置的弹簧设计能让TF卡很方便的插入并固定，要取出TF卡时，只需轻轻的向内挤压TF卡就能自动的弹出来了。在R4的背面清晰的标注出了TF卡的插入方向，对于粗心的玩家来说，不必担心自己找不到插入的方向，这也是很人性化的设计。



卡带的内部结构非常单一，采用ASIC设计的集成芯片简约而不简单地集合了众多其他电子配件，由于采用了外置TF卡存贮，没有过多的Flash芯片安置在卡带内，因此R4的重量非常轻，拖在手上几乎感觉不到它的存在。而也正是简单的电路设计，让芯片拥有非常出色的电池续航能力，耗电量控制非常出色。简单的设计加上出色的技术，剔除多余配件也达到了成本控制的目的，多方面看来，生产R4的厂家实力是非常强劲的。

对于Slot-1的烧录产品，方便使用才是最终的目的。自从第一款Slot-1烧录卡——DSLINK问世以来，烧录技术日新月异，从最初的需要刷机、需要引导，到后来需要将存贮卡固定为特殊格式，到今天几乎所有的Slot 1品牌都支持的“三免”（免刷机、免引导、免转换软件使用），以及游戏兼容性的大幅度提升，所有一切都印证着厂商们在科技上的进步。而对于兼容FAT16和FAT32等传统的Windows格式的R4来说也是如此。由于不需要对TF卡进行任何限定化的操作，R4所使用的TF可以在任何操作系统上识别，并完成ROM的复制，粘帖，而TF卡也可以存贮使用者所需要的文件，搭配R4赠送的读卡器，完全可以作为一张方便的U盘使用，一举两得。而强制执行的512k文件存档，则使得玩家们不必废事的去调整最新游戏的存档格式，512k的大小相对于动辄上G的TF卡来说，浪费掉的空间几乎可以忽略不计，而傻瓜式的一站操作则体现出“科技以人为本”的概念。

虽然说大多数Slot-1的烧录卡均能实现“三免”的功能，但这里不得不说一下R4功能强大的硬件高速传输系统，由于制作工艺和厂家的不同，以及行货与水货的区别，玩家们在选购TF卡时需要注意TF卡读写速度的差异，高速的TF能保证硬件设备在存贮和读取数据的时候不发生读写不顺畅的情况，玩家们在使用DS进行游戏时，游戏的数据频繁的在TF卡上存贮、读取，因此需要配备高速的TF卡才能要保证游戏的完美运行，R4独到的工艺保证了大多数ROM能够以同正版卡差别不大的速度运行，即便是普通的低速卡也能顺利的在R4上运行大多数游戏，这样的强化设计保证了玩家能以更低的价格拥有更佳的游戏体验。

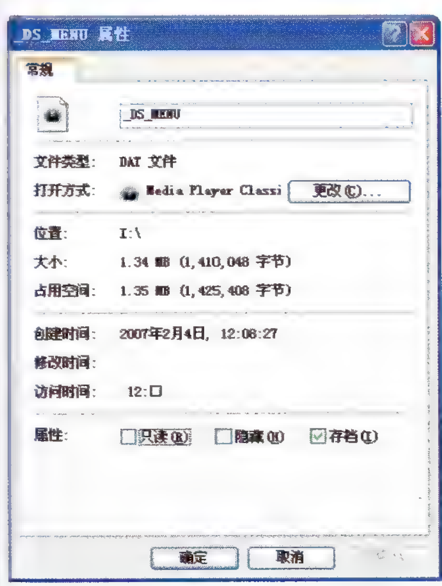


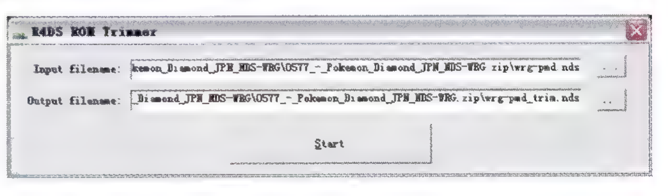

除了游戏兼容性非常优秀外，R4对于自制软件的兼容性也非常不错，由于支持DLDI补丁，几乎所有按照DLDI标准开发的程序都能顺利的运行在R4上，如NesDS、DSOrgnize等。而R4内核集成了Moonshell这个最为玩家们所熟悉的自制软件，使得DS主机的多功能化得到完美的体现。对于可使用WiFi功能的游戏来说，R4也有出色的表现，支持Slot-2端的DS振动卡以及DS网页浏览器！



## STUDY②—使用简介

初次使用R4的朋友们需要将内核文件拷贝到TF卡上。在官方主页上下载到内核文件后，解压缩后将其存放到TF卡的根目录下，这样就能让TF卡被R4识别，一款方便的烧录卡也就准备完成了。获得ROM文件或其他可运行的软件后，将其拷贝到TF卡中，就能实现美妙的DS体验了！由于R4支持FAT以及FAT32的格式，所以在进行内核文件升级时不需要进行多余的额外操作，在获得官方新升级的内核文件后，只需用新的文件覆盖TF卡内原有的内核文件即可。简单方便的就能升级获得最新的文件信息。整个烧录或升级的过程已经脱离的“烧”这个概念，从曾经烦琐的火线烧录时代，到现在仅需要一个读卡器+一台PC就能完成，越来越方便的操作将技术问题全推给了生产商们，对DS的玩家们来说无疑是个福音。



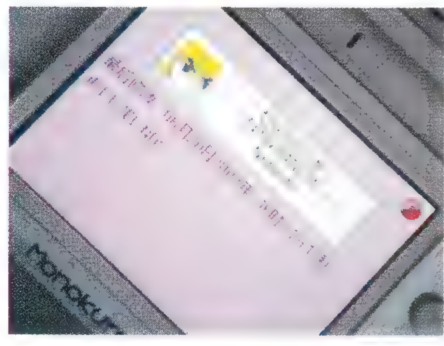

对于游戏是否Clean这个概念，笔者认为不会有太多的玩家会对R4提出过多的看法，虽然在宣传手段上置换了一些概念，但拥有出色兼容度这个性能就足以让所有质疑的声音消失，因此对于强制调整存档大小，以及对Clean度的追求上，玩家朋友们不必吹毛求疵，卓越的性能才是购买商品的理由。但由于不是真正支持Clean Rom，因此不排除R4对于最新放出的ROM有不支持的情况。

对于TF卡容量不大的玩家朋友来说，“R4DS Rom Trimmer”这个官方推出的ROM缩减工具无疑是一个必备的软件，部分容量为128M的ROM经过R4DS Rom Trimmer处理后可以达到50%的Rip，而另外一款第三方软件——Moonshell则已经被集成在内核中了。为了方便大家的使用，也用在图形界面上。触摸“多媒体”的图标后，就能进入Moonshell的启动画面，此时，玩家的TF卡中若有MP3、DPG等文件的话，就能实现播放的功能了。虽说集成版的Moonshell并不是真正意义上的自制软件，但这样的配置无疑还是方便了消费者。

R4采用的图形管理界面，在下屏出现的图标均可用按键或触笔进行操作，简单明了，默认的背景和图标等非常漂亮醒目，开机后上屏显示R4的主题LOGO，下屏显示3个图标，分别对应游戏、多媒体和引导程序。点击游戏图标后，进入游戏菜单界面，上屏显示游戏ROM文件和目录，下屏则是显示文件信息。类似正版系统界面里NDS栏的相关信息，左边是Rom的缩略图，右边是Rom名称以及开发商等信息，下面是显示文件的修改时间等。R4还有一个针对NDSL用户的主机亮度调整功能，清晰显示出玩家此时NDSL的亮度级数，非常便于操作。由于所有Slot-1的产品都不具备GBA游戏功能，因此若要使用Slot-2的烧录卡就需要使用到R4的

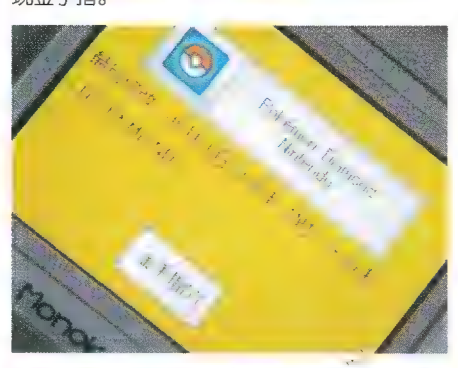
引导程序了，同样的，在主菜单下的“引导”设置能让大家一目了然的知道如何使用R4来运行Slot 2的烧录卡。因此，无论是已经拥有Slot-2烧录卡的老鸟，还是没有接触过Slot-1烧录卡的新人来说，操作简单的R4应该是不错的选择。

随着Slot-1厂家们技术创新能力，越来越多的Slot-2端功能被运用到Slot-1上，金手指功能就是其中之一，曾经复杂的修改ROM、修改存档来处理游戏的做法现在也变得简单起来。自截稿时止，R4的官方金手指游戏已经达到427个，而更多的金手指代码则可以通过代码写入来进行支持，操作方法也是非常简单，用金手指功能使熟悉的游戏变得面目全非，这样的体验也是非常有趣的！下边我们来详细了解下R4的金手指功能及使用方法吧。

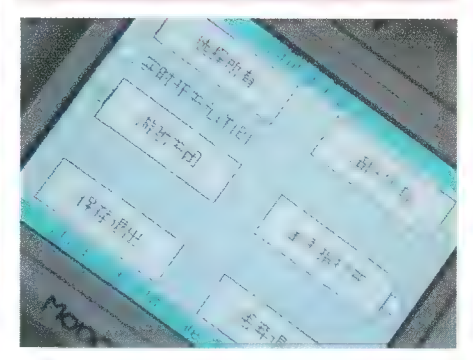


首先需要知道，金手指的文件结构，玩家们通过运行R4的金手指功能，当运行一个ROM时，系统会提示是否调用金手指文件，这个调用指令文件就存在于内核文件_system_的文件夹中，全称为cheat.dat，官方的金手指数据库就在这个文件中，而如果需要增加金手指数据的话，也只需要对这个文件进行处理，内核中其他文件均不会被影响，而玩家们在备分了自己的游戏存档后，也不必担心辛苦获得的存档会被更改了。使用官方准备的“金手指编辑”及可对cheat.dat进行编辑，在输入了获取的游戏及代码后，使用者需要将文件保存为usrcheat.dat，以便与cheat.dat数据库区别开来。usrcheat.dat最多可保存800个游戏，文件大小限制在4MB以内。如此众多的Hack版游戏会让玩家们忘乎所以的！

当TF卡中有NDS的ROM时，如果该ROM已经被收录在R4官方的金手指数据库（system目录下的cheat.dat文件）或用户自定义的金手指数据库（system目录下的 usrcheat.dat文件）时，运行R4，进入游戏菜单后，下屏会出现提示，是否运行金手指，选择“金手指（Y）”就可进入金手指功能的设置界面，上屏会出现金手指在该ROM中对应的具体功能。如果在该功能界面中出现“+”的表示，则说明该ROM支持多种金手指项目，可按下列提示来操作实现金手指。

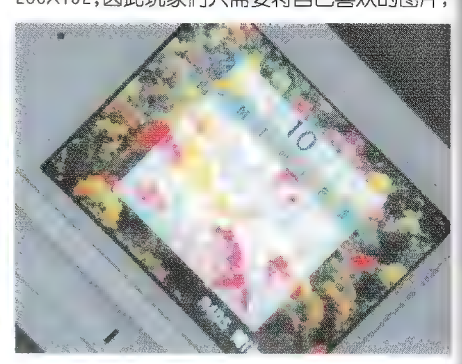


| | |
|---|---|
| 选择所有 | 为在开启金手指模式的情况下，选择所有的金手指码，也即开启所有的作弊功能。 |
| 清除所有 | 为在开启金手指模式的情况下，清除所有的作弊功能。 |
| 游戏开/关 | 为本ROM的金手指开关。 |
| 金手指开/关 | 为本ROM的金手指功能的开关。 |
| 保存退出 | 为保存当前所有的设置，退出后下次运行时成为默认设置。 |
| 丢弃退出 | 为不保存当前所有的设置，退出后下次运行时仍然为默认设置。 |



R4中的金手指功能完全的可视化与简单化，对于不精通Hack知识的大部分玩家来说，这又无疑是一大吸引人的地方，在简洁的语言菜单中即可选择是否实现金手指，相信即使是控制力超强的玩家们，也会想试一下用“超级大马里奥”来击败酷巴的感觉吧！在普通的ROM中是体会不到的哦！

如果想替换R4的主题界面，更换为自己喜欢的图标等，都可以借助简单的电脑工具来实现，在内核文件的system中，有一个themes目录，里边的logo.bmp对应开机后上屏显示的背景图案，icons.bmp对应下屏显示的背景图案，bckgrd_1.bmp对应文件目录时，上屏显示的背景图案，bckgrd_2.bmp对应文件目录时，下屏显示的背景图案。由于R4限定的图片大小为256X192，因此玩家们只需要将自己喜欢的图片，



制作成256X192像素的8位或24位BMP格式图片，并将其按照上述的文件名进行命名，之后覆盖掉内核文件中的上述文件就能实现主题的替换了！

[illegible]

# STUDY③-R4官网常见问题解答

Q：如何升级R4内核？

A：下载新内核文件解压后，有一个moonshl目录和_DS_MENU.DAT、_DS_MSHL.NDS二个内核文件，把这些文件粘贴到TF卡的根目录替换原有的内核文件就行。

Q：建立系统文件错误

A：系统需要自动建立一个4MB的临时文件，请在SD/TF卡保留足够的空间(建议格式化卡后，先启动R4系统来建立临时文件，以后请不要删除）。

Q：系统文件不正确

A：系统建立的4MB的临时文件被损坏，用户可以删除该文件让系统重新建立；或者格式化卡后，先启动R4系统来建立临时文件，以后请不要删除。

Q：打开主机没有找到R4卡（和没插卡一样）！

A：请重新拔插R4试试，检查R4金手指是否有脏损。

Q：一直显示"Loading"、"Couldn't find the SD/TF card"或"SD/TF card error"！

A：请重新拔插TF卡试试，检查TF卡金手指是否有脏损。

Q：显示"Couldn't find _DS_MENU.DAT"！

A：请检查TF卡里的内核是否安装正确，正确的方法是把"_DS_MENU.DAT"文件放到TF卡的根目录；如果仍然有问题，格式化TF卡，重新安装内核。

Q：启动的时候显示"硬件版本不兼容"。

A：R4的硬件是分区域的：中文版(含简中版和繁中版)、英文版、日文版等,相应的内核也分中文版（含简中版和繁中版）、英文版、日文版等，内核版本必须和硬件版本一致（中文版硬件可以使用"简体中文版"和"繁体中文版"内核），否则会显示"硬件版本不兼容"。

Q：同时使用R4和GBA端烧录卡，为什么每次进入GBA端烧录卡？

A：这是因为使用的机器刷过Flashme的原因，以前是GBA端烧录卡占多数，所以Flashme把GBA端设为高优先级运行；如果要进入R4的话,按住SELECT开机，就可以改变优先级为R4优先。

Q：进入游戏黑屏、白屏！

A：经过官方测试：0001－0804均可成功进入（v1.05内核），无黑屏、白屏现象（有少量游戏LOAD完成之后有一段白屏时间，属正常现象）；用户如有这个范围之内的进入黑屏、白屏，请首先检查ROM的问题（因为有很多ROM是Bad dump），请重新下载试验。

Q：R4支持GBA游戏吗？

A：当前所有的Slot-1烧录卡均不支持GBA游戏运行，R4也不支持。

Q：使用moonshell播放MP3声音有卡的现象！

A：moonshell支持resume功能（也就是回到关机前的播放位置），每隔5秒会写一次记录点，如果卡的速度不够快的话，会导致MP3的播放有卡的现象，可以把moonshl目录下的resume.sav文件删除或更名，不使用resume功能即可。

Q：使用moonshell播放某些DPG电影有卡的现象！

A：moonshell从1.5版开始支持新的电影格式DPG2，但1.5版播放DPG2的时候是有一些卡的，1.6版对该格式有优化，所以请使用moonshell 1.6来播放即可（官网将提供）。

Q：玩恶魔城有死机现象！

A：恶魔城对卡带的速度要求很高,正版卡也有偶尔死机的现象！官方建议使用Kingmax 512，Kingmax 1G，Kingstone 1G，PNY 1G和Toshiba 512等卡可减少死机现象；因为假冒、水货TF卡的存在，如果有条件也可带上游戏去测试会更为确切。

Q：为什么有触摸不准确的现象？

A：首先建议拔出R4，进入NDS的系统界面做"触摸校准"；其次某些贴膜贴不太好也会有触摸不准确的现象（应该在游戏中也可以感觉到，特别是靠近屏幕边缘），有条件的可以重新贴膜。（最后,官方的MENU会考虑触摸不准确的问题存在,使用触摸加按键的方法或是比较大面积的触摸区域来尽量避免这个问题。）

Q：汉化版或是Hack版为什么到某些位置或用某些方法会死机？

A：汉化版或是Hack版均有修改原装游戏的动作,不能排除存在一些问题的可能性,建议到汉化版或是Hack版的论坛查看是否已知的问题。

Q：存档如何使用？我可以备份我的存档吗？

A：可以备份存档。

Q：存档文件已损坏？

A：出现此一现象也有两种可能：第一，确实存档文件被其它软件损坏了；第二，从其它烧录卡拷入的存档文件，需要由软件来进行转换，不能直接使用。

Q：建立存档失败？

A：出现建立存档失败有两种可能:第一,TF卡没有足够的空间；第二,对于FAT16的系统,根目录最大文件项目数为512（长文件名需要占用多个项目位置），如果项目数不够就不能建立。

Q：R4与震动卡还有浏览器外存卡兼容吗？

A：可兼容。

Q：R4支援DS自制软件吗？

A：可以。

Q：电池的续航力如何？

A：和原装游戏卡相同。

Q：那麽从DS的读取速度呢？等同原版卡吗？

A：一样。

Q：拖放档案的操作，也可以运用在苹果电脑和其他非视窗的作业系统吗？

A：可以。

Q：我是不是必须使用转换软件来转换档案，进而在DS上使用？

A：不用。

Q：我是不是必须使用其他软件，或者加购其他配备才能管理使用R4？

A：不用。

Q：R4会有哪些颜色？

A：暂时只有白色。

Q：R4配有常规的SD读卡器吗？

A：配TF2.0读卡器。

Q：是否对TF卡的品牌或速度、容量有要求？

A：支持全系列的TF卡。

Q：常规的SD读卡器只兼容USB 2.0接口，还是也兼容USB1.1？

A：两种都兼容。

Q：我需不需要刷机才能用R4？

A：不用刷机。

Q：R4支持哪些语言？

A：简体中文、繁体中文、英文、日文；各版本是分开的。

Q：可以在旧版DS与DS Lite两者之间完全兼容吗？

A：可以。

Q：有没有因为区域机种不同而产生的兼容问题？

A：没有。

Q：它在未来的的DS各种版本，以及可能的新内核上使用运行吗？

A：可以。

Q：在R4里我可以放入多少数量的档案？

A：没有限制。

Q：我需不需要用一张引导卡来让R4运作，或是将卡直接插入DS就可以？

A：不用引导，直接插入就可以使用。

Q：R4将在哪些国家发售？

A：根据语言版本。

Q：R4的操作系统与内核可以更新强化吗？

A：可以。

Q：R4使用的流程如何？

A：简单实用。（具体见页面上端的操作方法）

Q：使用R4玩游戏是否会拖慢？

A：与正装游戏卡速度一样,不会出现拖慢现象。

Q：操作系统可以更换背景皮肤吗？

A：可以。

Q：R4DS卡是否能引导GBA端的烧录卡？

A：可以。

**【整体评价】** 对于中低价格档次的Slot-1产品来说，R4无疑是一款性价比超值的优秀产品，无论从游戏兼容性，操作的方便程度来说，R4都是非常出色的，"简约而不简单"的确可以形象的概括出R4全部的特性，对于纯粹的游戏玩家来说，R4应当能满足他们的需要。而由于对部分新游戏的支持性上有所欠缺，因此喜欢鸡蛋里挑骨头，并且财大气粗的朋友们来说，R4并不能成为不二之选了。但无可否认，以无与伦比的性价比成为Slot-1市场翘楚的R4，是一款人见人爱的卓越产品。

## 低价格并不是低兼容性

# SC DS ONE使用介绍

## 免刷机、免引导、免转换的新型烧录卡

**支持DS浏览器，振动包，SC振动系列可当振动包用**
**闪存容量无限制，支持FAT，FAT32，与其它数码设备资源共享，通用性更高。**

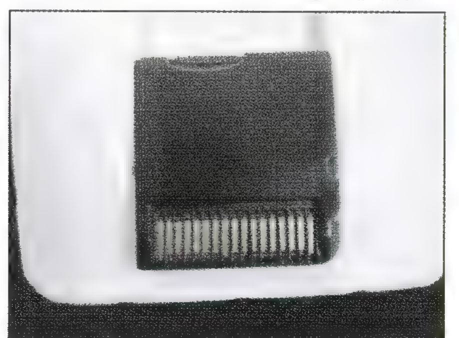
一直以来，从Slot-2时代拼出一翻天地的SuperCard都以实惠的价格，优秀的游戏兼容性赢取着广大消费者的心。实惠意味着低价，当然也就意味着需要很好的控制成本，SuperCard全系列的包装来说，都是非常简单并不起眼的，但由于其强大的游戏功能，使得不太注重外表的广大实际玩家得到了真正游戏体验上的实惠。不可否认SuperCard以“薄利多销”在Slot-2时期赢得了非常大的市场。那么在Slot-1的商战中，SuperCard会有怎样的表现呢?

SC烧录卡系列是第一个使用闪存作为存储介质的烧录卡。最近几年内，随着烧录大战的展开，SC系列烧录卡也在不断创新。经过长时间的研究，SC的Slot-1卡带终于面市，并且拥有三免功能，这就是SC DS ONE。

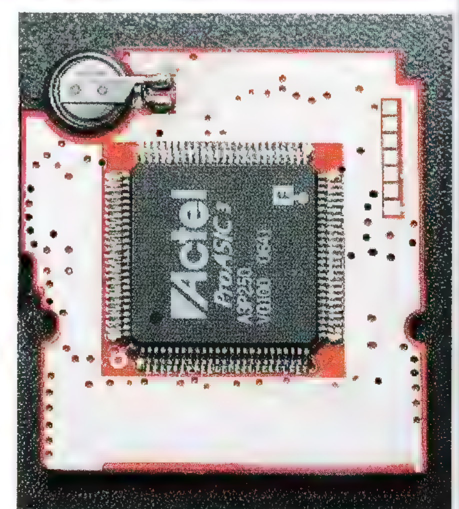
## STUDY①-性能综述

SUPERCARD DS ONE的包装十分的酷，硬壳的外包装上印着华丽的DS ONE的字样，坚硬的外壳有便于长途的运送，文本的样式。翻开盖子左边有一个小纸袋子，里面装有一张简单的说明书，右边是橡胶做的黑色内衬，白色的SUPERCARD DS ONE和一个白色而小巧的读卡器镶嵌在内衬里。全套包装各方面设想的都非常的周到，雍容华贵，无论是包装的设计和材料的选取，以及图标LOGO的制作都显得非常的大气，单从这个包装来看，SuperCard DS ONE非常惹人喜欢。

取出DS ONE，正面和背面没有任何的螺丝固定，完全采用真空压制工艺合拢卡带的。这样的设计对工艺要求较高，并且保证了卡带的完整性，相当精美。白色的外壳正面帖有白色的帖纸，上面印有SuperCard DS ONE的字样，与主体为白色的卡带显得非常和谐。背面左上能看见竖向的TF插槽和下面的金手指。总体说来卡带的做工相当细腻，，顺滑的卡带整体并没有如G6DS 那样的卡口毛刺，并且卡带似乎采用了磨沙工序，拿在手上时感觉手感非常棒。

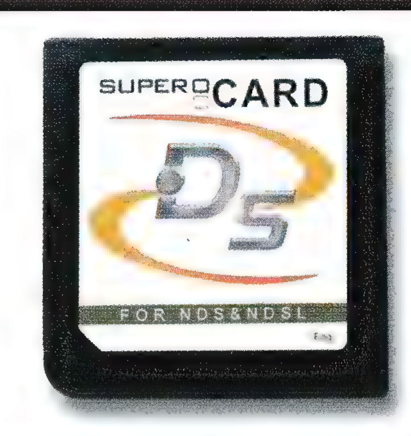


将外壳打开后，能清晰的发现里边的芯片IC等，SUPERCARD DS ONE采用的同样是Actel




A3P这款大众化的芯片，无论从性能还是价格来看，该芯片都是相当不错的，因此单从选用的这个芯片来说，SuperCard DS ONE的成本并不算高。卡带背面靠近TF卡槽处有一颗黄金电容，从背面的线路来看，设计相当繁琐，不知道以后是否还有改进的空间呢?

SuperCard DS ONE对游戏的支持度基本上达到完美，99%的游戏均能在其上运行。但同样存在挑TF卡的问题，普通的低速卡与正宗行货的高速卡运行同一款游戏时差别相当明显，如大家都知道的《恶魔城 废墟的肖像》，以普通模式，在低速卡上运行时经常会间歇性的死机，而在高速卡上却能完全正常运转，这样的性能几乎同SuperCard SD、SuperCard Lite等相同，似乎并没有过多的改进。因此大家在购买SuperCard DS ONE之前，一定要掂量好自己的TF卡是否质量过关。（可以采用专门的测速软件检测）




## STUDY②–使用简介



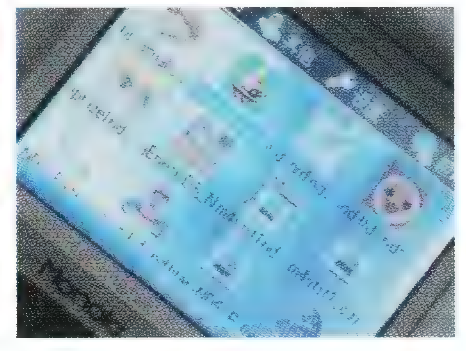
SuperCard DS ONE在总体功能上还是相当厚道的，不但具有不错的游戏性，各项辅助软件也给其增色不少，金手指、实时攻略甚至还有温度计，似乎也颠覆了传统SuperCard系列功能单一的主格局，向多元化发展。

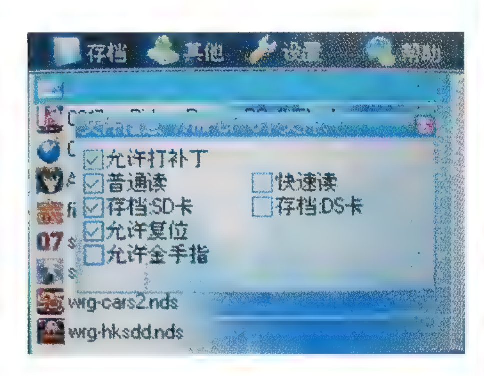
因为支持TF的原本格式(FAT16、FAT32)，所以对于SuperCard DS ONE来说，升级和烧录游戏都非常的简单。将TF插入包装内自带的TF读卡器中，连接到电脑上的USB接口后，PC端会出现一个可移动磁盘(当然这是在大家熟悉的WindowsXP系统下)。将下载好的最新内核解压并复制到可移动盘的根目录下，也就是将所有文件复制到TF卡的根目录下就能完成内核的拷贝。内核中文件中包括“MSFORSUPERCARD.NDS”文件以及“Shell”文件夹，“MSFORSUPERCARD.NDS”是其菜单程序(其实就是内核文件的核心)，“Shell”文件夹是Moonshell运行必备的系统文件夹，这点和其他Slot–1烧录卡类似，几乎所有厂商都已经将Moonshell集合进了自己的内核。

### 游戏烧录方式

1.最简单的烧录方式，只需要把解压好的游戏ROM复制、粘贴到TF卡内，开机就能运行游戏。

2.超级模式，这是一种用软件转换ROM来实现游戏软复位，存档直写闪存容量无限制的模式。在PC端首先使用软件对ROM进行预处理，执行补丁程序后能使部分不能被内核兼容的ROM在SuperCard DS ONE上被识别出来。超级模式保留了存档优异性，保证了存档与电池的分离。虽然能方便的修改存档，但该项设计似乎与Slot–1的使用文化——方便，相背离了，不知道SuperCard是否因为前期开发SuperCard DS ONE就准备使用超级模式，但由于市场前景好的Slot–1产品均没有PC端的应用软件，不想半途而废却又不得不寻求变化的开发团队抬出了这个对于普通玩家来说画蛇添足的东西，让人不解。那么这个超级模式是如何使用的呢？首先需要下载官方发布的超级模式转换软件或使用光盘上自带的软件进行安装，无须更改设置，在PC上安装完成。运行安装好的转换软件，可以清楚的看到界面非常简单，使用也十分方便，一个是“游戏列表”，一个是设置菜单。设置菜单中可以设置游戏输出路经，语言，还有默认设置。设置好输出路径后，在游戏列表菜单中，按增加按钮，就可加入游戏，支持多选(在选游戏的时候，按住Ctrl或Shift键)，支持ZIP，NDS，DSQ，IDS后缀的文件。在添加按扭旁边有一个删除键，可以删除你选中的游戏。在游戏列表中双击游戏文件，会弹出设置窗口，可以针对个人的喜欢设置每个游戏。窗口最上面是游戏的存档位置，可以选择 DS CARD，硬件存储模式，也可选择SD CARD，将存档直接写如TF卡内，永久不会掉档。下面可以选择是否开启软复位功能，压缩游戏的功能一般只对闪存卡较小用户较实用。针对IQUE游戏做的选项增强对IQUE游戏兼容性。设置完成后回到游戏菜单界面，点最后的输出按扭，游戏就转换完成了。这个软件同SuperCard Slot–2的烧录软件几乎完全相同，使用起来并不复杂。



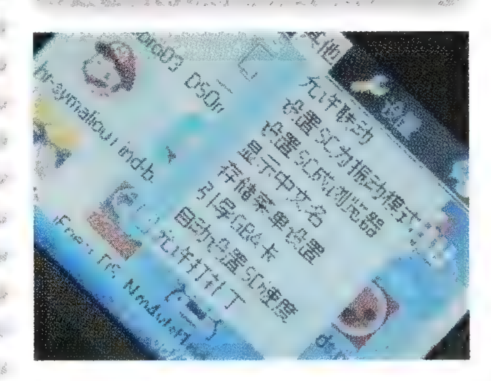



从主题软件界面上来看SUPERCARD DS ONE做的相当细致，上屏显示游戏的菜单，最上方有4个功能菜单。按R+左右方向键可以切换。分别是存档(存档中分为4K、64K、512K、2M和4M)；其他（其他中有允许联动、设置SUPERCARD振动模式、设置SUPERCARD成浏览器、显示中文名称、储存彩旦设置、引导SLOT2端卡、自动设置SD卡速度、允许补丁)；设置（设置中有图表模式：无图标、大图标、小图标、PDA ICO；文件排序：文件名、创建时间；语言：English、中文；SD速度：1倍数、2倍数、3倍数，普通闪存默认开启3x选项、4倍，数蓝光引擎模式高速闪存建议开启4x以获得最佳速度这里推荐金士顿/KINGMAX/PNY等高速卡、5倍数，目前还没有支持的卡、预留接口、其他，可自定义调节读卡速度，32x为峰值，文件信息、时间窗口、关于)；选择到帮助时在下面会弹出一个窗口，里边显示的在线帮助信息，分别是：(X 文件信息；L+X打开补丁文件信息；Y改变图标；L+A文件选择显示屏 UP/DOWN移

动光标；LEFT/RIGHT移动光标；A/B打开/关闭文件；START显示调试信息；Holdselect快速播放；L暂停；R下个文件；X/Y图片放大/缩小；X/Y音量调节。当屏幕合起时：R+L暂停；L+R下个文件。NDS Lite亮度调节：SELECT+L减暗；SELECT+R加亮。文本书签：L装载书签；R存储书签）。下屏显示文件信息，依次是存档大小、游戏编号、文件类型、ROM系统名称、游戏名称，最下方有日期和、时间、和温度。

# STUDY③-主题菜单部分功能详细介绍

## 允许联动功能

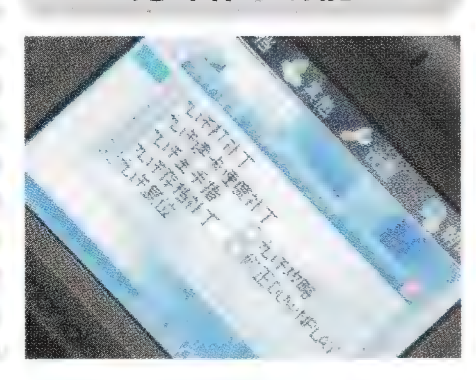


进行游戏联动时，需要进行以下操作，将自己想要与DS游戏联动的GBA游戏拷贝入SUPERCARD DS ONE后（当然能够联动的游戏并不多，如《口袋妖怪系列》）。进入DSone菜单后选择GBA，按X键调出属性窗口会看到个LOAD的小按钮，点击读取GBA游戏到slot2端，等待几秒后出现OK提示就成功了。然后选择您需要联动的DS游戏就可以了（如果直接按了A健将会直接将GBA游戏加载到Slot-2端卡上直接进行GBA游戏）。

## 自动设置SD速度功能

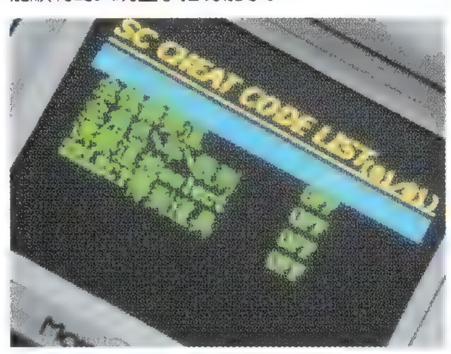
在其他里选择，选择自动设置SD速度此项后，程序会自动检测你的TF卡最快速度（TF卡也叫Micro SD，属于SD卡的一种），而后会给出一个最佳速度值。在调速界面中 按A 保存设置，B键则不保存，退出自动设置SD速度模式后完成设置。虽说这个功能看似非常强大，但同样给人以华而不实的感觉，玩家是不可能因为发现自己的SD卡速度不佳，就立马转向电脑城，购买另一件SD卡吧！这个设置让人感觉似乎是医生给病人看了病，但开不出对症之药，是否真有设定的必要呢？

## 允许补丁功能

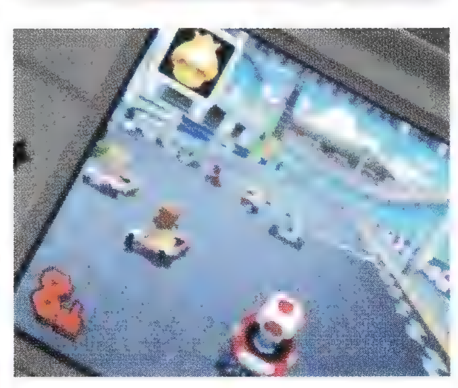


在其他功能里，选择允许打补丁功能或使用热键L+X可快捷调出窗口，菜单包括允许打补丁，允许读卡速度补丁，允许金手指，允许存档补丁，允许复位，允许攻略，修正DOWNPLAY等，取消补丁模式可恢复成标准模式。

这其中的金手指功能和即时攻略最受欢迎，金手指功能可让玩家自己选择开启想要修改的项目，而且支持两种不同的方式在游戏中按需要对金手指项目进行修改。此功能可以让玩家的攻略闯关之路更轻松。只需要在允许补丁功能中勾选允许金手指的选项后运行对应金手指的游戏，游戏启动前会自动显示金手指程序目录，例如《马力奥赛车DS》，设置好运行游戏进入金手指菜单，显示全主赛道、全镜像赛道、全角色/车/级别、读赛道按SELECT、按SELECT得道具等，玩家可根据自己的要求自行修改后按B键退出，之后进入修改完成的游戏就能顺利的实现金手指功能了。




## 即时金手指具体操作



L+R+START+UP（游戏中开启金手指功能，按B键位退出金手指菜单）

L+R+START+Left（游戏中激活金手指功能，取决于之前是否已经勾选某些金手指Code）

L+R+START+Right（游戏中激活金手指功能，取决于之前是否已经勾选某些金手指Code）

即时攻略无疑是SUPERCARD DS ONE最大的特点，这个功能目前还无法在其他烧录卡上实现，对于不能经常在电脑前的玩家来说，即时攻略能够将网络上得到的游戏攻略保存到SUPERCARD DS ONE中，并在玩家需要时，使用快捷键即时调出查阅，可说是非常实用的设计。在使用该功能前，用户只需要在官方主页上下载下载一个转换软件，将*.txt的攻略文件转换成*.csb文件，复制并粘贴到TF卡内即可。即时攻略具体操作：L+R+START+下（可在游戏中调出攻略文本，可翻页支持简繁中文，英文，日文，韩文）

## 多存档系统

进入该项后，在上屏选择你要备份存档的游戏，下屏出现游戏信息窗口，中间有一个按钮是“MULITSAVER”。点选这个按钮出现存档管理窗口，一开始只有一个存档信息，你可以自行点击ADD按钮增加一个存档，下面会多出一个空白存档位，原本的存档也会显示存档日期和时间，然后点击空白存档位，点击COPY，5秒后会完成存档的备份。因为存档备份直接写到闪存卡上所以需要传输时间。点击DEFALILT可将你选中的存档设置为默认存档，进入游戏时使用的是默认存档。

## 多媒体播放器

这个功能也是非常形象化的，启动Moonshell后可以播放MP3、DPG等，操作说明如下：在播放MP3时：按L 暂停；R 重复；B 退出；X 增加音量；Y 减低音量。

播放DPG时：按L 暂停；R 重复； 方向上或左 快退；方向下或右 快进；B 退出；X 增加音量；Y 减低音量。

# STUDY④–SC DS官方常见问题解答

**Q：遇到问题自我排除，检测卡带模式以及内核版本号如何查看呢？**

A：按住以下热键开机即可进入.分为两种模式..
L+R 开机简单模式检测
L+R+UP键 完全模式检测（PSRAM检测需要大约1分钟左右不是死机了喔。）

**Q：为啥俺拷贝了内核文件开机还是提示English.....？**

A：因为您是英文版本的SCDS(ONE)中文内核不可在英文版上。中英文内核不通用！英文版的就应该下载英文内核，中文反之。

**Q：为什么有的游戏会出现黑屏或白屏？**

A：黑屏说明您的闪存卡速度不够会造成此现象,如果是白屏说明游戏存档大小没选择正确一般出现这种情况的只会在新游戏上因为大家都不知道此游戏存档大小多大,一般旧游戏存档资料可在官方网上可下载到存档大小的数据库。还有种可能您购买的闪存卡是假卡请打800查询您的防伪条码。（已经有部分玩家反映假的TF卡引起很多游戏都进不去）

**Q：我能用以前旧产品如SUPERCARD CF/SD/micro版的存档吗？**

A：很简单只要您把原来以前SC上的存档文件拷贝到同目录下的NDS游戏命名成与游戏名称一样的文件名就行了。例如123.sav那相对应的DS游戏名称就得改成123.NDS这样存档就可以用了。还有文件名尽量不要太长以免程序识别不到喔。

**Q：SUPERCARD DS(ONE)是否是正真的CLEAN ROM？**

A：当然SUPERCARD DS(ONE)是正真无需任何补丁支持CLEAN ROM，纯硬件支持。所以兼容性不存在问题。

**Q：我有SC MINI SD能否共用SUPERCARD DS(ONE)？**

A：当然可以同时插上SC MINI SD与SUPERCARD DS(ONE)开机按住Select就会默认先进入SUPERCARD DS(ONE)了，这样就可以用破解版的浏览器把SCSD当内存卡用了（旧产品利用），如果什么都不按则先进SC MINI SD。

**Q：我的SUPERCARD DS(ONE)能当做引导卡来引导Slot2端的烧录卡吗？**

A：答案是肯定的只要您下载引导卡的ROM，执行他就可以了。

**Q：为什么有几款游戏用了CLEAN ROM游戏依然会死机？**

A：因为您的闪存卡不是高速的或您是高速可是你没开启4X读取模式。

**Q：为什么CLEAN ROM有时候会白屏？**

A：那是因为您的存档大小没设置正确，主要新游戏才会让你设置存档大小。也可定期更新存档数据库。

**Q：如何升级内核？**

A：很简单此次SCDS内核为外置所以升级内核异常方便。直接下载内核文件拷贝到闪存根目录下即可。

**Q：对其他牌子的闪存卡兼容性如何？**

A：目前经过我们测试人员的测试，KINGMAX，威刚，SANDISK，金士顿，东芝，松下等等闪存大产的卡运行的非常好。其中金士顿、KINGMAX、威刚高速版本，读写非常不错速度够快。强烈推荐配合高速卡！

**Q：如何使用别人的存档？**

A：其实很简单只要对应ROM正确更改相对应的名称存档即可通用，例如0094恶魔城.nds你下别人的存档把存档名称更改为0094恶魔城.sav这样就可以正常使用别人的存档了。

**Q：如何看电影，听音乐，看电子书，浏览图像呢？**

A：很简单，SUPERCARD DS(ONE)整合了moonshell可直接在菜单里可执行MP3、Ogg、DPG2格式，兼容以前的DPG0/DPG1格式、txt文本，看图成为真正的多媒体掌上娱乐系统。

**Q：如何转换电影？**

A：首先要下载Moonshell提供的DPG视频转换软件，将再需在您的电脑上安装个完全版的暴风影音播放器这样就可以直接转换任何格式的电影了。如果想把RMVB转换成DPG的话请使用BatchDPG软件。

**Q：如何更换皮肤呢？**

A：因此次整合了Moonshell接口，使皮肤改起来超级方便。这里就不详解了，更换皮肤直接在闪存上的shell目录更改。安全，方便。

**Q：刷过的NDS/IDS/NDSL/IDSL能用SUPERCARD DS(ONE)吗？**

A：当然可以！

**Q：如果我的卡出现质量问题了，我该怎么办呢？**

A：首先先检测您的卡带是否有问题（可以用L+R+UP开机测试是否芯片其他硬件有问题，如果出现报错现在说明卡带芯片有不良或坏品）这时候您应该找购买点进行更换，我们建议您购买时先测试下卡带。

**【整体评价】** SuperCard DS ONE的售价偏高,这点严重制约了其市场占有率。而其操作上也略显复杂，如新ROM需要选择存档等。当然在技术功能上，该卡带还是有独到之处，如金手指和实时攻略等,总体来说，本款卡带比较适合熟悉烧录产品的大虾级玩家，对于较少接触烧录产品的朋友们来说，SuperCard DS ONE不大容易成为他们的第一选择。

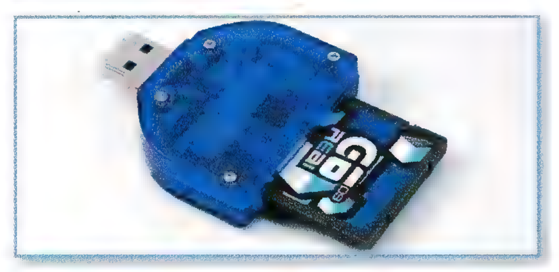
G6系列最新手笔，G6DS REAL

# G6DS REAL使用介绍

## 摇身一变，体积缩小，真正支持CLEAN ROM

**打破了2007年主流烧录产品停留在后台打补丁模拟运行的现况**
**真正实现了CLEAN ROM的Real(真)运行系统环境**

高雅、强势、昂贵……这就是G6系列一直以来所尊崇的准则。作为DS上较晚发售的Slot-1产品，G6DS Real带着卓而不凡的性能和价格一起与全世界的所有玩家们见面。虽然是生产于中国大陆的“土特产”，但因其非常的价格一直以来在国内都少有玩家问津，此次的推出更像是烟雾单一般迷惑着大陆G6系列的粉丝们，市面上几乎找不到一家有G6DS Real的商店，玩家们惟有从国外或是网络上购买入手。那么这款产品究竟有着怎样的性能呢？让我们一起来揭开它神秘的面纱吧！



## STUDY①—性能综述

从最初的G6开始，该公司生产的产品包装就异常华丽。本次的G6DS Real虽没有如G6 Lite那样奢侈的使用金属包装，但外包装上，仍然体现出一丝高贵的气质，厚重的硬盒内衬一套简单的塑料内包装。一套完整的G6DS Real内包含一张G6DS Real，一个专门配备的读卡器，一个同R4非常相似的保护壳、挂绳，一条USB数据线，以及一张光盘。整体内容上与R4非常类似，两家厂商似乎有着千丝万缕的联系。一款G6+一款R4，是否意味着十全十美呢？跑题了……

从卡带做工来看，表面的处理还是非常光滑的，搭配上黑色的外壳，给人以非常厚实的感觉，但在卡带的下端，以及卡的结合处仍然有毛刺，手感上显得不那么顺滑。同R4不同，G6DS Real采用了六个塑料卡口加一个固定螺丝的方式来整合外壳。这样的做法无疑增加了工艺的复杂程度，六个卡口一起固定还是非常麻烦的，而卡带左上角还有一颗防止卡口松动的螺丝固定，因此拆开这个厚重的东西非常麻烦，相信组装师傅们也会对这样的设计怨声载道的，不过，这也显示出G6DS Real走高端路线的产品理念，手工制作的劳斯莱斯就是贵啊！撕开标签帖纸后，玩家可以清楚的看到G6DS Real采用了Slot-1端常用的开天窗设计，很多Slot-1卡带均采用了这样的设计，虽说这样的做法似乎影响了卡带的整体美感，但相信没有多少玩家会职业到去撕开标签给里边的芯片透透风，因此在不影响游戏性的情况下，是否采用开天窗的设计不会成为玩家们购买产品与否的决定性因素吧！

将标签撕开后，不用拆开卡带就能看到G6DS

Real的核心之一，主芯片Actel A3P，该芯片是用于数据的运行，在G6DS Real未上市之前就已经运用在SC DS ONE和EZ V产品上了，在数据的稳定传输方面还是有非常不错的表现，不过由于使用了内置的Nandflash芯片，G6DS Rea内部卡带的电路设计相比其他烧录卡都要复杂得多，无论是电子元件的数量，以及IC的安置都显得非常紧凑。而正是因为这块Nandflash，让G6DS Real在游戏的读取速度上完全区别于其他任何使用TF卡的Slot-1烧录卡，虽说不能扩展存

贮的空间，但相当于电脑容量1G的Nandflash芯片对于NDS的游戏来说已经绰绰有余了，到目前为止最大的DS ROM也不过128M而已。同样因为使用了内置的存贮空间，G6DS Real与其他使用外置存储卡的Slot-1产品相比有一个极大的优点——省电。对于使用TF卡的烧录卡来说，数据是反复在TF卡和卡带本体间读出、写入的。而内置Nandflash存贮则避免了数据过多的来回，能够有效的提高电池的续航能力，使得DS的使用时间大大加强，这也是如G6DS Real、N-Card等内置存贮空间的烧录卡的一大特点。

同样是Slot-1的烧录卡，G6DS Real当然也具备了“三免”的功能，通过读卡器将卡带与PC连接后，就能实现文件的传输了，与N-Card等同样使用内置存贮的Slot-1卡不同，G6DS Real在文件的传输速度上有着惊人的表现，单个文件传送时，速度能够达到让人吃惊的2M/S，系出名门果然非同寻常。

同R4一样，G6DS Real在开始新游戏时，仍然是不会要求玩家设置存档的大小的，这个方便的设计对于想尝试最新作品的玩家们来说的确非常贴心，而G6DS Real还拥有一个独特的存档增加功能，在选择某个ROM的图标后，按下SELECT键，会出现加载存档界面时，选择后缀名不同的存档就能更换掉之前的默认存档，使得游戏可以方便的在不同的数据间进行切换，而同样512K大小的存档也保证了G6DS Real和R4存档的通用性，需要注意的是，在运行R4存档时，需要在PC上设置与G6DS Real相对应的文件后缀名。另外，G6官方宣称，G6DS Real拥有独创的“双内核”设计，如果玩家不慎将内核文件丢失，另一个内核仍然会保证游戏的正常运行，这个貌似增加安全系数的设计不知是否有其真正的实用之处，期待朋友们自己的应用感受吧！

由于与M3系列同属一家公司开发，因此G6在影视播放、PDA功能等方面一直有着得天独厚的优势。除了能够使用官方推出的水晶格式影片外，G6DS Real的多媒体播放也是非常强大的，不需要额外的自制软件支持，G6DS Real就能

实现DPG、DSM等影音文件的播放，而无论从音频或视频效果来看，DSM格式的影片都要高于DPG格式影片。如果拥有G6DS Real的玩家们还不清楚官方的“影音魔力盒”项目，那必定会是一大遗憾了，赶快到官方主页下载更新迅速的众多动漫作品吧！不过，在使用G6的多媒体功能时，没有中文的界面显示，这样的设计是否是因为G6DS Real真的是为国外玩家们所生产的呢？



## STUDY②-使用简介

使用过G6 LITE的朋友们一定不会对G6 DS Real的操作界面感到陌生，为了让支持者们能够很快的熟悉整个的操作方法，G6 DS Real在操作模式上与G6 LITE几乎完全一样。难道是因为众多国外的粉丝们有恋旧的情绪产生归属感，或者是为了减少开发新软件的成本？在功能主界面中，ROM的缩略LOGO，游戏名称，以及游戏容量均清晰的显示在菜单里，在主界面选择启

动设置后，可以选择金手指、软复位、慢速模式是否打开（这里我们不得不提这个慢速模式，不知是否为了显示自己的技术实力，将ROM运行拖慢，获得一个非常怪异的运行速度，这个功能也许能为使用者们带来些许的新奇感受，但游戏失去了原有的流畅度和顺滑感，能成为一款游戏吗？这个鸡肋的功能是否有存在的必要呢？），进入设置界面后，在此可对G6 DS Real的启动方式、引导方式以及界面风格进行选择。

虽然宣称能对Clean ROM实现绝对的支持，但仅从所有存档均为512K来看，G6 DS Real实际上仍然是对ROM进行了一定的修正的，这就意味着G6 DS Real不能百分之百的支持所有ROM，也就说不可能任何游戏都能在不更新内核的情况下顺利运行。在最初几个版本的内核中，不能运行的游戏能够通过升级内核实现兼容。那么对于没有使用外置存贮的烧录卡来说，升级内核是否会更复杂呢？其实不然，同拷贝ROM一样，更新内核时，只需要将卡带与PC连接，然后将解压缩后的内核文件存放到G6 DS Real就可以了，除了对游戏兼容性的支持外，新内核相比老内核会有比较多的BUG修正，因此使用G6 DS Real的玩家们一定要注意时刻关注网络上的资料。

由于G6DS Real是比较新的产品，因此还没有DLDI补丁的出现，这就造成了在G6DS Real上运行自制软件比较困难，而一直以来G6系列强大的PDA功能似乎在G6DS Real也不太完善，对于喜欢使用有丰富功能的自制软件玩家来说，G6DS Real似乎并不太适合。但相信拥有众多消费者的G6系列来说，一定会有高手研究针对G6DS Real的DLDI补丁，那时候相信G6DS Real的第三方软件兼容性才会大大的提高。虽说对于自制软件的兼容性不佳，但通过G6DS Real来实现Slot-2端烧录卡的功能还是非常完美的，在菜单设置时，选择允许使用Slot-2卡后，无论是任天堂官方的震动卡还是EZ3in1卡，都能完美的实现游戏震动功能，而DS浏览器也能正常的运行，因此大家对于G6DS Real的兼容问题没有必要过多担心，毕竟这是出自老牌厂家的产品。

选择开启游戏的软复位功能后，在游戏中就

能实现不关机而回到菜单界面的可能，按照设计，G6DS Real可以以良种不同的按键搭配实现软复位的功能，一种搭配是L+R+B+A+X，而另一种搭配则是L+R+B+A+Y。同其他能实现软复位功能的烧录卡在控制方法上来说区别不大。不过在实际使用情况中，仍然发现该功能有不尽人意的BUG存在。在复位到菜单界面后，屏幕背光会出现不规则的熄灭现象，虽然仍然能进行操作，证明DS没有死机，但这样的瑕疵还是不应该出现在价格斐然的高端品牌烧录卡中。相较而言，G6DS Real的金手指功能则显得强大，正式得多了。

启动设置 金手指

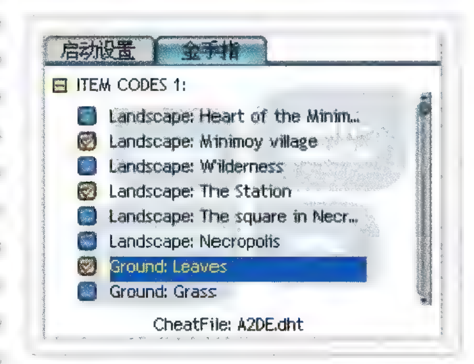
0434_-_New_Super_Mario_Bros_USA_NDS-pSy...

返回菜单： L+R+B+A

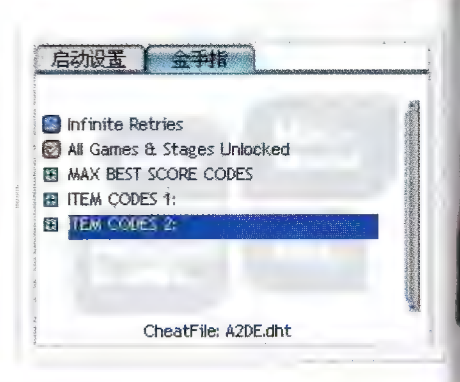
金手指开关 R+SL

START

在使用金手指前，需要先将金手指文件(代码）拷贝到G6DS Real中，在软复位的设置界面，选择“Select File”文件，将路径指向金手指文件，之后确定载入金手指文件，在系统提示完是否覆盖.gmc文件后，确定保存的指向，这样的话就能保证在使用金手指模式时，不用反复调整G6DS Real的金手指设置了。不过相对于R4的金手指模式来说，还是略显复杂的。开启金手指成功后，就可以在“Cheat”界面下进行具体的选择了，选择好所需进行的金手指模式，之后将“Cheat Switch”设置为开启，这样就能在游戏时顺利的运行金手指功能了。如果想去掉这个功能的话，将“Cheat Switch”设置为关闭就可以了，不必去重新关闭所有的金手指项目。游戏中所有可运用的金手指功能都能非常完整的表现出来，暂时没有出现BUG的情况。




说完了修改游戏的金手指模式，那么诡异的慢速模式又是如何操作的呢？官方曾宣称这个模式是为了降低游戏的难度，使得部分难以操作的动作游戏成为菜鸟们也能享受成功的快感。因此在设置上，别出心裁的提供了5级慢速模式，从“最慢速”到“慢速”，玩家可以根据自己的需要设定调整的速度。在游戏中，可以使用“L+SELECT”键或者“R+SELECT”来随时调整游戏的速度，按下“L+SELECT”或“R+SELECT”键后，游戏将会以玩家预先设定的慢速级别运行，再次按下快截使用键后就能恢复正常速度运行。但实际运行中，并不是所有游戏均能完美实现这个预期的功能，可能会出现游戏画面静止而音乐却正常，或者运行速度不能调慢的情况，这些BUG应该能在之后的内核更新中得到解决。




G6DS REAL游戏测试

| 游戏名称 | 运行情况 | 备注 |
|---|---|---|
| 马里奥篮球美版 | 正常 | 如果开启慢动作功能就会黑屏，无法进入游戏。 |
| 实况足球汉化版 | 正常 | —— |
| 恶魔城废墟肖像汉化版 | 正常 | 速度正常，反复进入菜单、切换场景都无死机现象。 |
| 应援团2日版 | 正常 | —— |
| 风云传说汉化版 | 正常 | —— |
| 厨房妈妈 汉化版 | 正常 | —— |
| 勇者斗恶龙怪兽篇JOKER日版 | 正常 | —— |
| 失落的魔法汉化版 | 正常 | 片头动画不拖慢。 |
| 口袋妖怪冲刺日版 | 正常 | —— |
| 兄弟连DS欧版 | 正常 | —— |
| 最终幻想III汉化版 | 正常 | —— |
| 蜘蛛侠3欧版 | 正常 | —— |
| 数阵大战日版 | 正常 | —— |
| PICROSS欧版 | 正常 | —— |
| 美女餐厅欧版 | 正常 | —— |
| 面板方魂美版 | 正常 | —— |
| 马达加斯加美版 | 正常 | —— |
| 陨石大战美版 | 正常 | —— |
| 托尼霍克滑板下坡美版 | 正常 | 正常载入。 |
| 动物之森美版 | 正常 | —— |
| 马里奥赛车美版 | 正常 | 如果开启金手指功能，游戏提示无法写数据，不能游戏。 |
| 风来的西林日版 | 正常 | —— |
| 托尼霍克美国滑板美版 | 正常 | 速度正常。 |
| 纳米漂移美版 | 正常 | —— |
| 我们的太阳DS日版 | 正常 | 反复切换场景，无爆音现象。 |
| 银河战士猎人美版 | 正常 | 2.00内核读取存档时画面定住，死机。2.00a内核正常。 |
| NDS浏览器欧版破解版 | 正常 | 需要SC或M3等Slot2卡配合。 |

**【整体评价】** 从包装到传闻，太多的消息把G6DS Real和R4联系到了一起。由于过高的定价，G6DS Real似乎从一开始就与R4旗帜鲜明的拉开了阵线，理想中的情况也许是R4保持对大众的吸引力度，而G6DS Real开拓高端市场。但似乎G6这位老大哥除了身价高出R4不少外，并没有在性能上超出R4或是其他烧录卡很多，相对来说，G6DS Real的性价比并不出色，并且有很多不适合国人使用的设定，比如没有使用中文的界面，没有过多DIY空间等。而且从目前的情况来看，G6DS Real似乎也没有过多的打开国外的销售市场，而R4反倒是以其优秀的性能和非常有竞争力的价格抢占了不少曾经是G6的忠实用户。在使用方面，G6DS Real也比R4复杂烦琐不少，这些劣势是官方厂商无法回避的。虽说有众多的缺点，但系出名门的G6DS Real有其出色的技术团队提供持续的软件帮助，并且有强大的官方资源供消费者们免费使用，因此对于G6DS Real的投资应该是一次性消费、长期性受益的可持续体验。售后的出色服务，以及内置的存储会是G6DS Real相当大的卖点。

不仅是变化，还是进化

# EZ FLASH V使用介绍

## 从SLOT-2卡带变为SLOT-1卡带

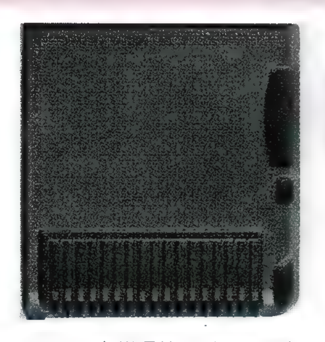
**EZFLASH系列烧录卡最强组合**
**EZ5与EZ三合一扩展卡配套使用，性能更加出众**



EZ公司可以说是老牌的烧录卡厂商了，其产品从GBA时代就占有主导地位，EZ1/EZ2等产品更是成为GBA烧录时代的代表，EZ 公司也被人们称为GBA时代的王者，而原来叱咤风云的EZ到了NDS时代公司的步调却开始放缓，虽然其产品始终不段推陈出新，但市场的占有率却不断被其他厂商蚕食，在NDS时代有EZ4，随后随着NDSL时代的到来，又推出了EZ4L其后又推出了EZ4LC EZ4LD两款产品，而在风起云涌的SLOT-1产品大潮到来之际，EZ公司也顺应潮流的发展再次推出了EZ5。而后又推出了EZ5的配套产品EZ三合一，形成了完整的解决方案，EZ公司的产品从不同层面满足了玩家的需要，同时EZ5是目前NDS市场上占有重要地位的烧录卡，得到了许多老玩家的认可，下面就来领略下EZ5的风采吧。

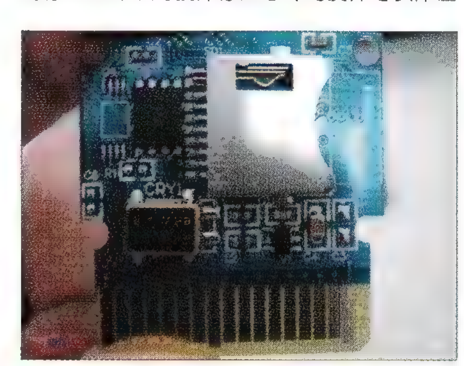
## STUDY①-性能综述

EZ5在推出之时就吸引了无数的目光，这其中自然包括EZ的忠实使用者，也包括一些准备顺应SLOT-1烧卡潮流更新换代的玩家。总之EZ5从公布之时起就广受关注。EZ5的包装延续了EZ4L的设计，也是目前广受好评的设计，盒子是纸制材料，很轻薄相对的产品的成本就很低了，正面有显著的EZ FLASH V的标示，V的字样还特意用橘黄色标出很醒目，正面的设计还加上了像波浪一般的花纹显得热情洋溢，也许EZ 公司就是想把这种积极向上的精神带给广大的玩家吧，包装的整体设计简单明了，背面有英文的产品介绍，EZ公司不仅局限国内，还带着EZ5冲击海外市场。盒子里面就是EZ5的本体了，这次EZ并没有赠送读卡器，因此我们还需要去买一个。




EZ5卡带通体黑色，色泽很贴近正版卡带的颜色，正面的贴纸和包装的风格近似，EZ5卡带的大小以及厚度都做到了和正版卡无异，插在NDS的SLOT-1插口上 完美不突出，EZ5的卡带是用超声波封装的这点和正版卡的工艺一样，没有螺丝固定。因此一旦拆开的话就只能用胶水来粘了，所以笔者在这里提醒大家不要随便把EZ5拆开。在TF卡槽的设计上EZ5与其他烧录卡也有很大的不同，EZ5采用了独特的TF卡侧插设计，这样的好处，可以防止类似，正面插的TF卡意外飞出的情况，另外EZ公司考虑到海外市场的需要，才设计的，这样在外观上就看不出是在用烧录卡了。

卡带的内部设计能体现一个公司的技术实力，EZ5芯片的排布都有板有眼，而且焊工都很精细，说明EZ公司谨慎的态度EZ5的主芯片采用ACTEL PROASIC3这块芯片的优点就在于稳定和剩电，因此EZ5才有不输于正版卡的使用时间，同时也具有稳定的性能，此外EZ5还有专门的存档芯片采用硬件存储芯片的设计可以保证



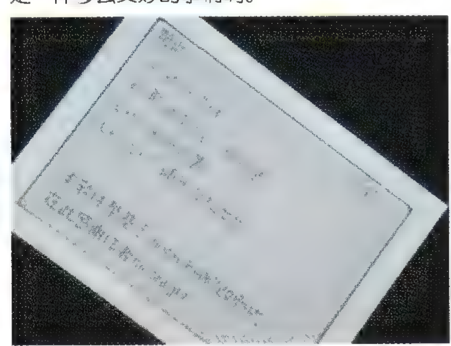
存档的安全，美中不足的是由于芯片突出EZ5只能在外壳采用了开天窗的设计，这也给追求完美的朋友留下些许遗憾。看了上面的介绍相信你也能感觉到EZ5是EZ公司倾力奉贤的作品。

下面的问题也就出现了究竟EZ5好不好用实不实用呢，也许你为不能第一时间玩到大作，而郁闷，被烦琐的转换方式而弄的疲惫不堪，简单好用，大概是大家选择SLOT－1产品的目的之一，此外不用刷机也是用行货主机的朋友得到了保证。再加上价格低廉的TF卡，都是SLOT－1的优势所在，也正是由于SLOT－1的出现解放了SLOT－2端口，使得许多SLOT－2的周边如浏览器震动卡都可以使用了，为游戏增添更多的乐趣。

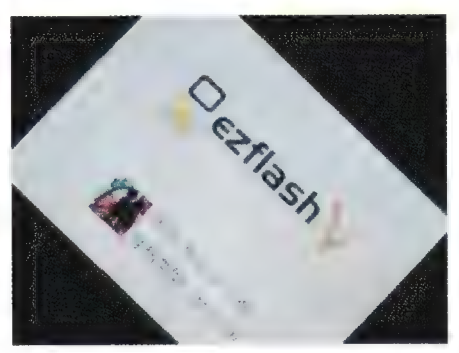
## STUDY②—使用简介

由于EZ－FLASH V的包装中没有带读卡器，所以TF读卡器也是必要的，读卡器可以在电脑城等地购买价格也很便宜，EZ－FLASH V是通过TF卡来拓展内存的，因此一块好的TF卡也是必要的。这里推荐大家购买速度比较快的卡即使买到了低速卡也不用担心，因为EZ5还有独特的混合模式，这些都准备好了就可以开始我们的EZ－FLASH V 游戏之旅了。

首先要说明的是EZ－FLASH V卡带内置的操作系统是基于Moonshell修改的，在使用EZ－FLASH V之前先要安装系统文件，这个Shell文件夹就是EZ－FLASH V的系统文件了，也就是EZ5的心脏了，不安装的话开机是无法使用，安装Shell 文件夹时要注意放在闪存卡的根目录，这个也是必要的，不然同样会影响EZ－FLASH V的使用，此外闪存卡用FAT格式比较好，但这不代表其他如FAT16，FAT32格式不能用。Shell文件可以在EZ的官网下载。游戏的安装十分简单，因为EZ－FLASH V支持CLEAN ROM，所以游戏的兼容行就得到了保证，我们可以第一时间感受大作的魅力，而无须等待官方的更新。这是一件多么美妙的事情啊。



首先我们要通过读卡器把TF存储卡和电脑相连，在电脑上会识别为移动磁盘，之后解压ROM就好了现在网上的ROM一般都是ZIP格式压缩的，因此电脑上要有，WinRAR 解压软件，压缩包里的NDS后缀文件就是ROM文件了，解压后把ROM文件复制到TF存储卡上，就可以开始游戏了，启动NDSL首先进入NDSL系统界面，这里可以看见 EZ－FLASH V 橘黄色的小标志，按A键或触摸屏幕即可启动EZ－FLASH V游戏卡，随后进入EZ－FLASH V主界面，前面已经说了EZ－FLASH V卡带内置的操作系统是基于Moonshell修改的，因此界面和Moonshell完全一样，上屏是游戏文件列表，下屏显示游戏信息，包括游戏的LOGO，名称，和存档大小等信息，如果插上三合一的话还会显示震动卡，浏览器。和GBA的小图标，EZ－FLASH V的整体风格十分简捷，同时只要替换相应的图片就可以换掉默认的皮肤。




### 操作介绍

在EZ－FLASH V的主界面可以进行一些常规的操作

●上/下：以行为单位上下移动光标 可以进行游戏选择

●左/右：以页为单位移动光标

●A：启动光标选中的文件，游戏，自制软件的运行

●B：取消/回到上级目录

●按START会进入帮助页面，显示内核的版本信息，还有告诉我们本软件是基于moonshell修改的EZ公司还特别表示了对作者的感谢

●按L+R键会进入设置页面，可以选择系统的语言，有中文和英语可以供你选择。

下面一行是对TF卡速度的调整，卡速的设定十分重要，会影响EZ－FLASH V的使用一般高速卡可以设置到3 ，一般设置为4的话适合大多数TF卡

再下面是卡速自动检测，可以根据不同TF卡自动进行选择，推荐新手使用这个吧可以保证大部分TF卡设置正常。之后是设定EZ三合一拓展卡的震动级别由左到右依次为低、中、高。最后是模式的选择，有纯净模式和混和模式两种。要注意的是，在此窗口按B键退出，会将设置写入到卡带并且保存，按A键退出就只会将设置保持到本次操作关机为止。

### CLEAN模式

EZ5通过硬件模拟正版NDS卡带的方式，以完全无修改的方式运行游戏。

混合模式：针对某些用户拥有特别慢的TF卡，例如Sandisk1G/2G，这些卡在CLEAN模式下有部分游戏因为TF卡先天速度限制导致不能玩，通过混合模式可以加速读取速度，让这些游戏可以在低速TF卡上运行。注意：混合模式无视EZ5设置菜单中TF卡速度设置，默认速度最快。

### 内核设置

为了保证EZ－FLASH V的更新，采用了内核可升级的设置，通过升级内核可以让EZ－FLASH V获得更多功能以及更出色的兼容性。内核的升级也是必不可少的，最新的内核可以在EZ的官网下载到，安装内核的方法和安装Shell的方法相同将文件解压到TF卡根目录即可。在开机的时候按住R键不动，就会进入到EZ－FLASH V启动菜单。此时上屏显示WELCOME TO EZFLASH HEADER，Initial SD/TF CARD OK，Initial fat file system ok的文字。这个时候可以进行两种操作按R键升级内核，当显示UPDATEINGEZ5LOADER

OK时表示升级内核完成，按A就直接进入EZ5的主界面，此时按L键 调用引导程序，启动PASSME功能，把放在Slot-2的卡带 以NDS模式启动，如果你有老的SLOT-2卡带例如EZ-FLASH 4系列，都可以用EZ5来引导十分方便的功能，当然其他厂家的SLOT-2卡带也可以引导，EZ5可以完美的实现引导功能。

## 混合工具

此外EZ-FLASH V还准备了混合工具转换软件主要是实现软复位和缩减ROM两个功能。下载转换软件，软件为绿色软件不用安装，第一次启动的时候会有语言选项，有中文和英文供选择，之后就是勾选要实现的功能，然后把ROM转换发送到TF卡上就可以了。这样转换过的游戏就可以软复位了，如果要说软复位的好处的话，就是减少了NDSL开机的次数，可以延长NDSL的使用寿命，混合工具转换软件可以实现对ROM的压缩，如果你的TF卡比较小的话，这个功能对你来说是个非常实用的功能。可以让你在有限的空间内装入更多的游戏。需要说明的是混合模式仅是CLEAN模式的补充功能。并不推荐所有游戏都用混合模式工具来打补丁。除非你在CLEAN模式下不管换存档模式还是降低卡速都不能运行这个游戏。

# STUDY③-EZ V和 EZ三合一扩展卡配套

我们知道SLOT-1烧录卡都存在的问题就是无法运行GBA游戏，而浩瀚的GBA游戏海洋，又无时无刻不在吸引着我们，EZ公司正是着眼于着一点开发了EZ5配套的扩展卡，EZ三合一扩展卡，在小小的的一张拓展卡的帮助下EZ5实现了震动，浏览器和GBA游戏三大功能

## 震动功能

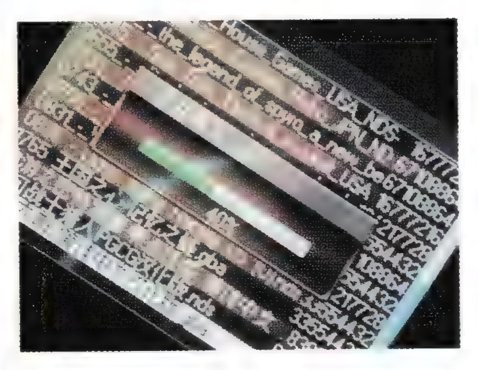
也许有人会问震动功能是什么呢，我们知道家用机的手柄都有震动功能以次来增加游戏的真实感，使玩家更能投入其中。而由于早期的限制，我们一直无法体会到震动的乐趣，SLOT-1的出现就为这一功能的实现提供了可能。而EZ三合一 扩展卡更是提供了三级震动强度的选择，玩家可以根据个人的喜好选择强度。在EZ5主菜单，按 L+R 可以弹出EZ5设置菜单，在此菜单下可设置强中弱三级震动强度。

## 浏览器功能

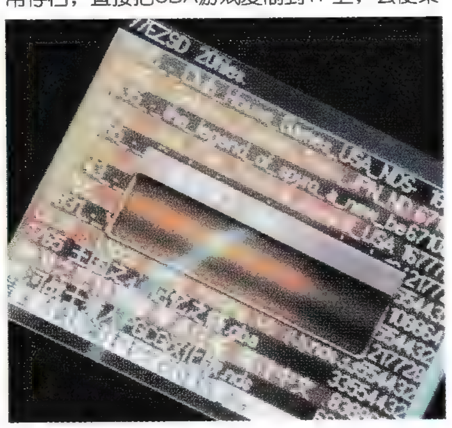
任天堂为NDSL制作了专用的浏览器，因为基于免费的网络，一经推出就在网费昂贵的日本国内，掀起了销售高潮，同时也催近了NDSL的销量，不过由于需要专门的拓展卡，而价格有很贵，因此国内的玩家与这款官方浏览器无缘。现在有了EZ三合一扩展卡 只需要把浏览器ROM 复制到烧录卡上插好三合一运行浏览器ROM 连接WIFI就可以畅游网络的海洋了。

## GBA功能

EZ三合一扩展卡使用了256Mblt NorFLASH作为GBA烧录卡组成部分。基于成熟的烧录技术因此可以完美支持GBA游戏。其具有三个优点：第一、以保证写在卡上的游戏关机后依然存在；第二、可以脱离EZ5作为单独的GBA卡运行；第三、可以真实100%模拟硬件GBA卡，完美和SLOT-1卡带联动。



目前GBA游戏仍然需要打上存档补丁才能正常存档，直接把GBA游戏复制到TF上，会使某些游戏不能存档，或出现错误，所以要使用EZ4Client朝TF上面传送GBAROM。在EZ5主界面，选择到要玩的GBAROM，按R+SELECT，此时会有选择提示，A键确认，B键取消，按A确定就可以把GBAROM从TF卡烧录到扩展卡上.完成烧录后就可以R+A键执行扩展卡上的GBA游戏，也可以不插EZ5，直接当单卡使用。



存档的相关操作R+X键：将扩展卡上的GBA存档芯片内容备份到TF上的GBASAVE目录中，文件名以当前扩展卡中已写入的GBAROM内置title命名。执行此命令后会有选择提示，A键确认，B键取消R+Y键：当光标位于GBASAVE中的sav文件上时，按下此快捷键则可将该sav文件写入到扩展卡的GBA存档芯片中。执行此命令后会有选择提示，A键确认，B键取消。

此外EZ三合一 和EZ5还能实现口袋妖怪的连动喜欢这个游戏的玩家一定不要错过哦。

**【整体评价】** EZ5加上EZ 三合一扩展卡的组合可以说是现在比较完善的NDSL游戏解决方案了，目前EZ5经过多次调整价格，已经成为中低端产品的价格，此外EZ三合一扩展卡也因为价格低廉，而能实现众多功能而深受玩家喜爱，EZ5加上EZ 三合一扩展卡的组合可以满足，大部分人的需要，虽然EZ5目前的功能还有所单一，相信EZ公司的实力一定会给EZ5带来更多惊喜。

## NDS第一款SLOT－1烧录卡

# DSLINK使用介绍

## 第一个开创SLOT－1烧录卡市场

**DSLINK是烧录厂商中第一个实现SLOT－1卡槽烧录卡的。**
**现在SLOT－1市场竞争激烈，DSLINK是否能在迈出创新的一步呢？**

很久以前，有一种生长在南美热带雨林中的水果，红色的果皮、绿色的根茎，外观鲜艳并且非常漂亮。但是当地人传说这是剧毒的水果，不能食用只可欣赏，并给其取了一个另人畏惧的名字——“狼桃”，没有一个人敢以身试果。直到1830年，一位名叫罗伯特的美国人向世人宣布，他将在村镇的教堂前，当众吃下10颗“狼桃”，在众人心惊胆战的注视下，罗伯特不但吃掉了全部的“狼桃”，并且告诉了众人这种水果的真实味道，从此，美丽的“狼桃”化身为西红柿，成为全世界都非常喜爱的果蔬。虽然不会有太多人记得第一个吃西红柿的人的名字，但他毕竟为全人类发现了一项珍贵的资源，这正如具有历史意义的DSLINK开拓了Slot－1的烧录市场一般。

DSLINK的实卡大小的烧录卡出现让烧录卡市场彻底掀起了一场革命，但发展到现在DSLINK仍旧没有推出新卡，莫非是准备着第二次大革命？

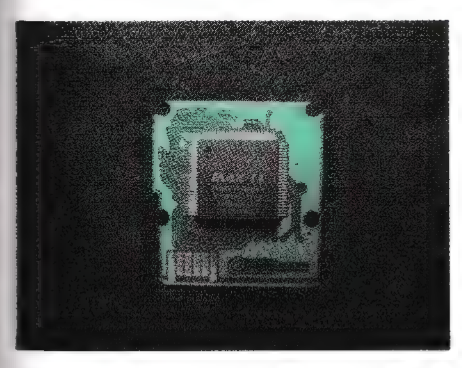
## STUDY①－性能综述

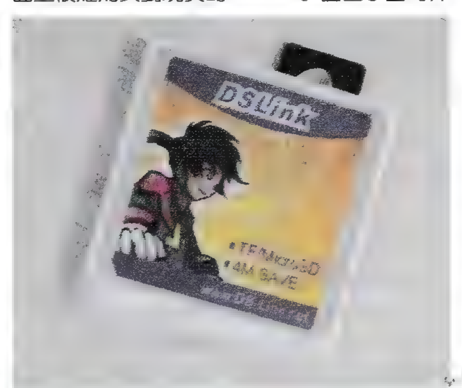
作为第一款抢占Slot－1端的烧录产品，DSLINK以其厚道的包装让人眼前一亮，经过细心包装的产品的确让人很难放弃购买的欲望。外包装的纸壳正面是DSLINK公司设计的一个卡通人物，正面简单的介绍了DSLINK所具有的产品特性。包装背面也是简单的介绍卡带功能，DSLINK这个LOGO设计得非常有速度感，让人感受到了一种超越自我，超越时代的速度。接下来的内包装则更是别出心裁的设计了，DSLINK采用铝制金属方形盒包装，内衬黑色的黑色海绵垫，外紧内松的设计完全能够保证卡带在长途运输或是受压情况下不被损坏。虽然是最先推出的Slot－1产品，但时至今日，仍然没有其他公司的产品对包装进行如此精心的设计，装卡带的小盒子在不使用时，可以用来放一些零碎的小物品，非常方便。

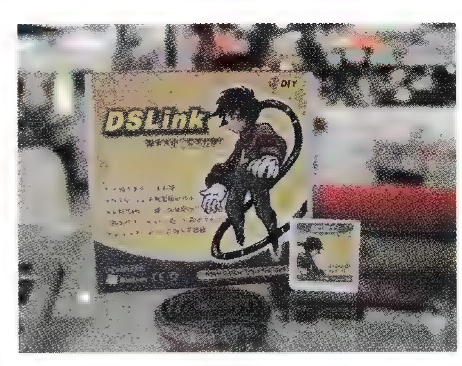
打开全部的包装，就能看到一套完整的DSLINK究竟包含些什么物品了。一张DSLINK卡带、一个SD读卡器、一张光盘和一份说明书。由于DSLINK是早期的Slot－1产品，因此其并不支持后来已成为“行业标准” 的“三免”功能(免刷机、免引导、免转换软件)，即使用DSLINK需要刷机Flash V7.0或以上版本，如果想要在没有刷机的DS上运行DSLINK，则必须通过引导卡来实现。这些设计让使用者觉得DSLINK并不能
是完全的Slot－1产品，如果说最初以SuperCa
为代表的Slot－2的烧录卡称之为1.0版本，
R4为代表的Slot－1烧录卡为2.0版本的话，DSL
只能算是一个过度的1.5版本吧！

我们再来看看卡带的做工，从手感上来
是非常精致的，卡带结合处和四周并没有毛
撕开标签后，能够看到分别在卡的四个角上
四颗固定卡带用的螺丝。背面的左上同样
竖式插入TF卡的设计。由于内部IC过多的缘
DSLINK的重量相较其他Slot－1产品显得沉重
些。可能也因为这个原因，导致卡带比普通
1偏厚，插入DS后感觉有些紧，但还是能够
取出的。TF卡插槽的设计似乎也不太合理，
有采用可弹出式的设计让TF卡的取出有些困

作为第一款Slot－1烧录卡，DSLINK
的是一款性能价比非常不错的产品——ALT
MAX II，这款芯片的能耗非常低，同时运
度也非常不错，应用于烧录产品上是非常
的选择。由于体积的缩小，以及IC的减少，
1的产品普遍比Slot－2产品省电，正是这样
正版卡的设计达到了超级省电的效果，这
为其非常不错的卖点。另一方面，Slot－1






GBA存档还能自动的备份到TF卡上，在运行GBA游戏方面，只要拥有了GBALink ZIP，就能很方便的使用，喜欢怀旧的朋友们不应该错过。

由于空出了Slot-2，第一款Slot-1的烧录卡DSLINK实现了在当时来说许多让人觉得奢侈的功能，例如游戏的震动、网页浏览器等等。从最初起就相当的吸引玩家们的眼球，上市初期市面上很难购买到现货的DSLINK。当由于当时并没有所对应的DLDI补丁（我们不得不感概时间过得实在太快，短短数月时间，各种烧录卡对自制软件的兼容性已经获得了飞一般的提升），许多自制软件不能很好的运行在DSLINK上，但现在这个问题已经得到了很好的解决。众多程序高手们均免费的依据DLDI协议制作出了一大批优秀的第三方软件，使得众多常用的有趣软件可以很顺利的在DSLINK上运行了，如Moonshell和其他一些大家比较熟悉的软件等。

…普遍比Slot-2的产品速度更快，这也是当时DSLINK强势销售的一个原因。

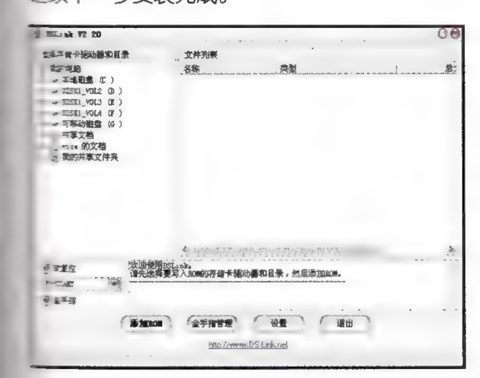
拥有GBA的玩家们一定不会对GBALINK这款烧录卡感到陌生，DSLINK在包装上与GBALINK有异曲同工之处，而在功能上，两款卡更是可以紧密的联系在一起。DSLINK能够很好的与GBALink ZIP系列卡带联动，直接在TF卡上，就能运行出GBA的游戏。搭配了GBALink ZIP后，可以自动的加载TF卡上的GBA游戏，游戏中的



# STUDY②-使用简介

## 准备工作

DSLINK是SLOT1端的第一张烧录卡，也没有做到三免的效果，所以升级还需要PC端的软件来支持，虽然说比起“三免卡”要复杂一些，不过软件使用起来相当简单。与其他卡不同的是，目前转换软件在官方网站上无法下载（不知道官方主页的服务器是否在笔者写稿时出了问题），所以包装内附带的光盘一定要保管好。把光盘放入光驱后，PC上自动开启软件的安装界面，首先是语言的选择界面，可选择中文版或英文版，点击OK进入提示信息，点击下一步可选择安装路径，继续下一步，可选择是否安装完成后运行软件或是否在桌面添加快捷方式，继续下一步安装完成。



软件界面非常的简单，左边的是PC的资源管理器，右边是文件列表。左下能看到一个软复位的开关和金手指开关，而且可以选择软复位的热键，整体设计还是非常人性化的。右下有一个状态信息框，最下面就是四个基本的操作按钮（添加ROM、金手指管理、设置、退出），点击金手指管理键，弹出一个管理窗口，下面会详细介绍这一功能。点击设置，弹出设置面板，其中有ROM文件名（不改变、替换成中文名、替换成英文名），还可以选择是否自动添加ROM编号。此外界面的语言（简体中文版、繁体中文版、英文版、日文版）大家可以自行选择，在下方还有自动安装Moonshell多媒体软件。ROM处理模式2，第二页是金手指热建设置，玩家可以按自己的操作习惯设置金手指开始热建。

## 升级与烧录

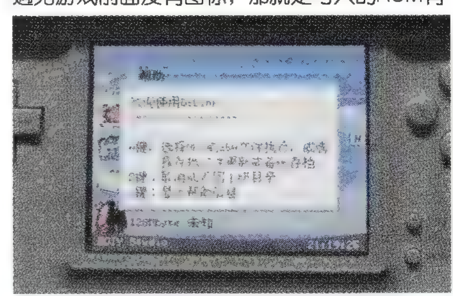
将TF卡用读卡器连接电脑的USB接口后，把DSLINK.NDS内核文件复制到TF卡的根目录下，完成内核文件的拷贝。取下读卡器，将TF卡插如DSLINK，再把DSLINK装入DS。开机后直接进入DSLINK的界面，文件列表中能看到刚才复制进去的内核文件，直接选中并运行这个文件，数秒后，下屏弹出警告窗口。上屏显示内核版本，并提示，“注意：升级中不要关机，否则升级失败！如果意外失败，可长按START键开机再次进入内核升级。下屏提示：开始升级内核吗？（SELECT键：开始）”，升级时有一个进度条，大概需要10秒的时间就能完成内核对DSLINK的升级。升级完成会提示，现在您现在可以关闭电源。

升级完成后可以开始烧录游戏，同样先将TF卡用读卡器连接电脑，打开软件。再把软件中的资源管理指向可移动盘，(也可指向你自己需要的位置，只是转换完成后，还要复制粘贴到TF卡),点击添加ROM，找到你需要烧录的游戏并打开。这个时候软件的状态信息栏中会显示，加入NDS ROM：游戏文件名和游戏中文名

称及英文名称。烧录过程中整个软件处于运行状态,无法做任何的操作，整个过程依ROM的大小不同而所需要的时间不同。烧录完成后，信息栏里会显示完成的字样。如果玩家开始在设置中选择了自动安装Moonshell多媒体软件，烧录完成后会生成一个Moonshell.nds的文件。

## 界面外观

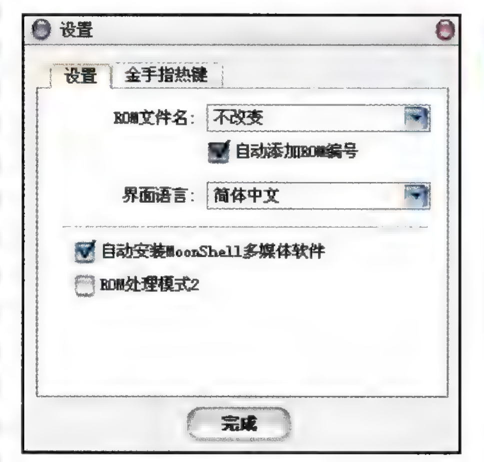
DSLINK的系统界面非常的简单，与其他烧录卡不同的是，DSLINK在选择项目变更时还有音效，左上角的信息栏内有内核版本信息。下屏是文件列表，图是直接从ROM的资料中读取，遇见游戏前面没有图标，那就是写入的ROM有



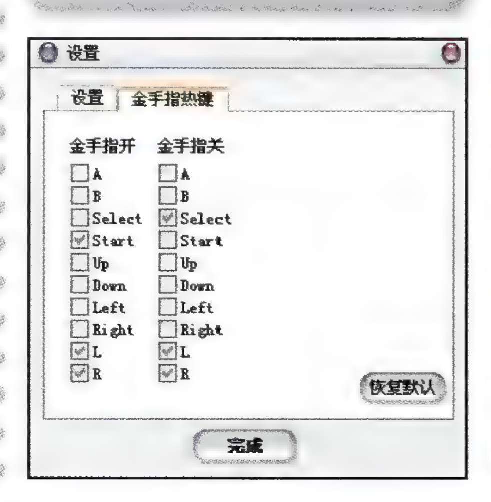
错误，不能运行。使用方向键可以移动光标，A键开始游戏，B键返回，按X键显示帮助。在存档文件上按A键，可以显示菜单，可以将存档文件更新到卡带或卡带存档备份到文件。整个界面还是非常明朗的，但缺点是不支持触摸屏的操作，大家不要误以为死机了。左上有文件的页码，一页最多能同时显示5个文件。左下是EDIY STUDIO的字样（这就是DSLINK的开发小组），右下显示时间信息。DSLINK的主界面也可以自行编辑上屏和下屏背景图片，还可更换音效。在内核文件的Skin目录下，官方附带了一些不同颜色的界面图，把sub_bg.bmp、main_bg.bmp图片文件粘贴到TF卡system_文件中skin里。音效文件存放于system_文件内的sound里，为WAV格式。

## 多媒体播放

MoonShell是每个烧录卡用来播放音乐，视频，电子刊物的软件，当然DSLINK也少不了，开始讲到，在软件的设置窗口内点击自动安装MoonShell多媒体软件后，烧录游戏的时候会自动生成一个文件，这个就是播放器。进入DSLINK的主界面就可以看到这个软件，点击运行后上屏是文件目录，下屏有3工具栏，分别是设置信息，热键介绍和时间。




## 金手指



打开2.20版以上的转换软件，钩上软件左下的复位和金手指。然后点击下方的金手指管理，会弹出一个管理窗口，左边是游戏列表，右边是金手指支持的功能和游戏的基本信息（游戏名字、游戏信息、ROM信息）。窗口最左上的地方有个添加和删除按钮，是用来增加或减少游戏列表的。中间下面同样也有一个增加和删除按钮，是用来增加或删除金手指功能的。按自己要求修改完成后点击最右下的保存按钮然后退出，进行烧录游戏的操作。烧录完成时信息栏中回显示已加入金手指信息。最后打开机器，进入文件列表，ROM信息右边有小的图标，支持金手指的游戏会显示为灰白色，不支持的显示成橘黄色。不支持的游戏选择后会直接进入游戏，支持的游戏则会进入金手指编辑列表。不同的游戏可开启的功能也不同。在列表中第一个选项是“金手指初始状态”就是选择进入游戏后是否自动开启金手指功能，默认为关闭的。选择完成后，按START键就可运行游戏。在游戏里可以随时打开或关闭金手指功能，默认按键L+R+START：打开金手指，L+R+SELECT：关闭金手指。金手指功能的数据做了限制的，列表中下屏的信息栏处会显示现在的数据量，数值必须在800以下才能正常运行游戏，超过800会显示成红色，运行游戏会提示出错；还有一部分的游戏使用金手指后会出现无法运行，这必须取掉金手指功能并从新转换游戏。总的来说DSLINK的金手指功能还是非常强大的，简洁的显示能让大多数玩家很快的掌握金手指的用法。

【整体评价】 由于是第一款真正意义上的Slot-1烧录产品，DSLINK真正做到了将曾经无法实现的Slot-1游戏运行变成可能，它的出现意味着NDS的烧录技术的长足进步，可以说是里程碑的卡带之一。但是也因为技术的相对欠缺，DSLINK无法实现现在众多Slot-1产品的“三免”功能，需要刷机，在PC端也需要一定的转换操作，对于新近买购买没有刷机的朋友似乎并不适合。不过其低廉的价格，以及与GBALINK的连动乐趣还是让其仍然占领着市场的一定分额，相信在熟悉了DSLINK的大部分功能后，玩家们还是能非常方便的运用这个有“里程碑”般纪念意义的卡带的！

2007年度烧录界新品

# Acekard R.P.G使用介绍

## 率先提出NDSRom真正100%兼容的标准

**AcekardR.P.G采取双存储系统**
**无需转换打补丁，真正支持CLEAN ROM**



Acekard R.P.G 在发售之前就引起了不小的关注，当时人们还称其为Acekard 2 ，而当Acekard公司正式发布后，Acekard 2 只不过是开发代号而已，而其正式名称为Acekard R.P.G ，R.P.G 。是Real play Gear 的缩写，中国古语有云叫做“十年磨一剑”，而这次Acekard公司的新一代产品则可以称之为“十月造一卡”，Acekard 公司带着自己的最新产品再次征战烧录卡市场。那么Acekard R.P.G 究竟是怎么演义他的颠覆性设计的呢?我们知道主流的烧录卡分为两种。一种采用了外解TF存储卡的方式，而另一种则使用内置NandFlash的方式，外接存储卡这类烧录卡对TF卡速度要求比较高，否则对于一些游戏来说无法完美运行，而内置NandFlash的烧录卡在游戏运行方面占优，但却有不能扩容的缺点。而这次，Acekard 公司的第二代烧录卡Acekard R.P.G 是世界第一款双设备Slot-1烧录卡，同时支持内置NandFlash和TF卡，把两类烧录卡的优点合二为一，保证了游戏的兼容性。

## STUDY①—性能综述

Acekard的产品一直以优秀的游戏兼容性而著称，旗下产品Acekard 以及Acekard +都被广大用户所喜爱。这次Acekard R.P.G 的包装设计更加被人称道，包装整体十分小巧，外层采用白色的纸壳设计，里面为白色的硬壳充分了保护了卡带的安全，可以经受小的碰撞，纸盒正面的有蓝色醒目的Acekard R.P.G 字样，还精心设计了一些好看的图表来表明Acekard R.P.G 的功能，而Acekard R.P.G 的设计绝对能抓住消费者的新，此外，在盒子的右下角有NAND 和 Micro SD字样告诉我们这是一款同时支持NandFlash和Micro SD的卡

1、100%兼容CleanRom，
2、直接从Slot-1端口启动内置超高速NAND闪存
3、通过USB和PC直连
4、可以作为U盘使用
5、完全兼容各种品牌TF卡
6、自动检测存档类型功能
7、可以自行修改存档列表
8、多国语言支持
9、自动ROM缩减功能
10、开源的操作系统
11、完美兼容自制软件
12、支持界面的皮肤功能

↑包装背面是功能的介绍

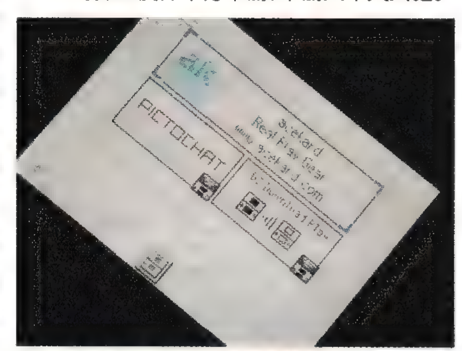
Acekard R.P.G 的卡带采用半透明的磨砂工艺,外壳美观大方,工业设计也是极为出色的。背面贴了绚彩的贴纸外壳间的接合是使用独特的搭扣式设计,因此Acekard R.P.G 的外壳很轻松的就能取下,不过卡扣要是损坏了就不能安上了,也许厂家会提供各色的外壳方便玩家替换吧Acekard R.P.G 卡带上加入了USB接口的设计，这样用普通的数据线就可以方便的连接Acekard R.P.G了,Acekard R.P.G 了可以方便的充当移动存储设备。TF卡采用竖式插入,内置的弹簧设计能让TF卡很方便的插入并固定，要取出TF卡时，只需

向下下TF卡就能自动的弹出来了,Acekard R.P.G了的芯片设计也十分精细,采用高档的芯片保证了,运行游戏的稳定行,采用硬件存档芯片，完全不用担心掉档问题,Acekard R.P.G 继承了Acekard 系列完美的兼容性,对NDS游戏的支持极为出色，完全不用担心游戏不能正常运行，无论新老游戏,无需打补丁,直接运行网络下载的NDS Clean Rom而且无需任何转换。Acekard R.P.G 是一款三免烧录卡。不刷机就可以在任何版本的NDS及NDSL上使用，免去的刷机的风险。

Acekard R.P.G 无需TF卡就能引导SLOT2的烧录卡,可以充当一张引导卡,我们知道Acekard R.P.G 采用了1G的NandFlash作为存储器那么NandFlash有什么好处呢? 了NandFlash结构,强调降低每比特的成本，更高的性能,并且象磁盘一样可以通过接口轻松升级NandFlash则是高数据存储密度的理想解决方案,NandFlash 读取速度非常快,可以保证NDS游戏的运行,对一些象恶魔城类的游戏最为明显。

## STUDY②-使用简介

使用Acekard R.P.G 之前首先要到Acekard的官方网站下载系统文件，解压复制到TF卡或者内置NandFlash上就可以使用了。Acekard R.P.G 的界面设计十分华丽，华丽又不失典雅。

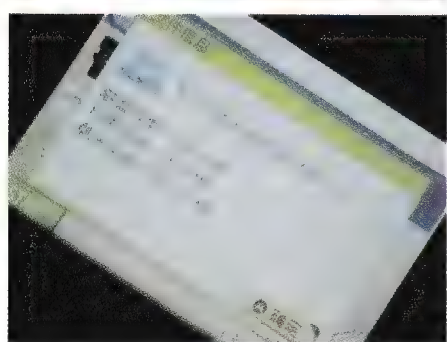


* 开机首先进入的是NDSL的设置界面

在这里可以更改设置，调节屏幕亮度，这里我们可以看出Acekard R.P.G 与Acekard+的图标的区别，因此很好分辨

首先进入的是存储管理界面，从上到下依次为NandFlash 、TF卡 、引导SLOT2，其中NandFlash大小为1GB。

TF卡根据自己的需要进行搭配，Acekard R.P.G 支持全触控操作 ，只需对所要进入的管理器图标轻轻一点就进入了相应的管理器。



Acekard R.P.G的界面上面是类似NDSL系统界面的风格，可以显示用户的名字、时间、包括年月日当前时间等右面是日历了，和NDSL系统日历的风格一样，很直观的反映出了当前的日。

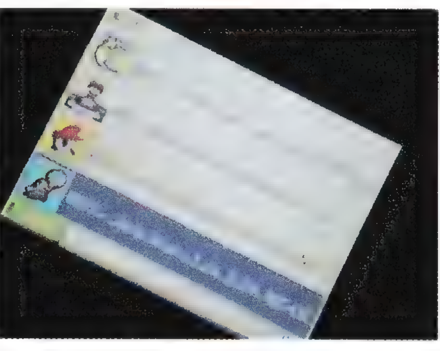
AcekardR.P.G 的UI设计十分精美，颜色搭配也很和谐

下屏显示游戏，可以读取ROM中的ICO，显示出来，使玩家能够很清楚的分辨游戏，下屏

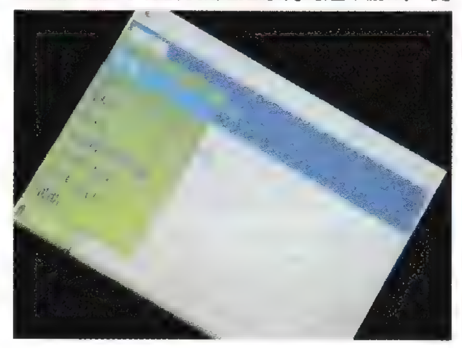
有个太阳图标，点击可以根据需要直接调节屏幕亮度，屏幕中还有START的图表，这个是功能菜单和WINDOWS的开始功能类似。可以按START键直接启动。也可以直接点击启动，打开后可以看到功能列表

有复制、剪切、删除、粘贴、设置存档类型，系统设置，文件信息，帮助等功能。

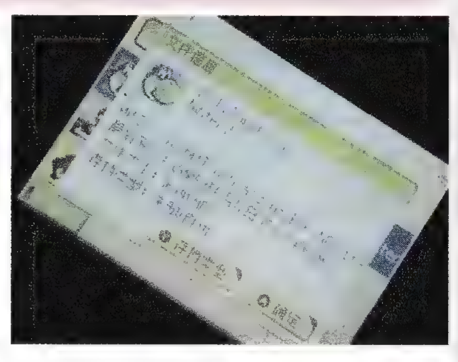
复制、剪切、删除、粘贴，这几个选项主要是用来把游戏用TF卡到Nandflash或Nandflash



到TF卡用的，先从Nandflash（TF卡）复制一个文件然后切换到TF（Nandflash）然后选粘贴即可。删除就是用来删除无用的数据的，比如一个游戏通关了，就可以在NDS上直接删除，无需在去连接电脑了，剪切就是把原有的这个游戏“剪



下来”拿到别处粘贴上，叫剪切，剪切后老地方不留有原件了，使用的时候要注意和复制的区别哦，解下来是设置存档类型了，我们知道之前的烧录卡都要设置存档类型才能保证游戏的运行，但Acekard R.P.G硬件自动识别存档类型。这是Acekard R.P.G独有的“迅识”技术对NDS Rom的存档类型智能识别，您只需要将Rom拖放到Nandflash或者TF，“迅识”技术将识别各种



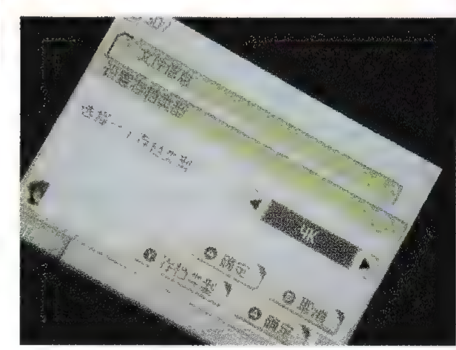
老游戏和新游戏的存档类型，无需手动选择。

若有不能识别之游戏，用户仍然可以手动选择存档类型。在要设置的游戏按Y键，可以更改存档类型，首先是未知/自动 这就是Acekard R.P.G 独有的“迅识”技术，之后就是普通的存档类型了，有4K，64/512K，2M/4M，可以选择。

系统设置主要是对Acekard R.P.G 进行设置的。

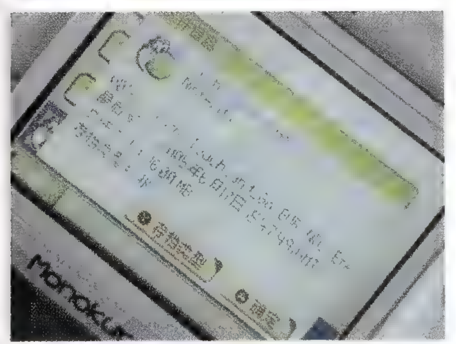
可以设定界面的风格，Acekard R.P.G

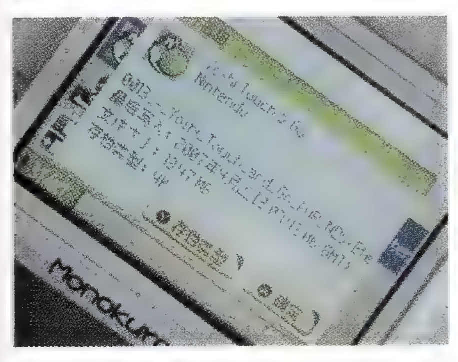
内置了两种界面风格，同时支持自己设计界面风格，第二项为系统语言设置，有简体中文，繁体中文，日语，法语，意大利语，德语，西班牙语，英语几种语言。可以供不同语种的人进行选择，第三项是设置文件列表方式，可以选择只显示NDS文件，或是显示NDS文件以及SAV文件，最后一项是拷贝时自动裁剪ROM的选项，选择是后，把ROM从在TF卡到Nandflash或Nandflash到TF卡时会自动把ROM里的垃圾数据去除，可以最大限度的利用存储卡的空间，以前裁剪ROM都要用PC端的软件，十分麻烦，Acekard R.P.G 把这一功能整合到了卡上，直接在NDS上就能完成ROM裁剪，真真正正的考



虑到了用户的需要。裁剪后的ROM 运行没有任何问题，对Acekard R.P.G 来说是首创而且也是独有的功能，如果你不需要这个功能可以选否关闭自动裁剪ROM。

接下来是文件信息,此项可以查看游戏的名称,文件大小,存档类型,写入时间等。



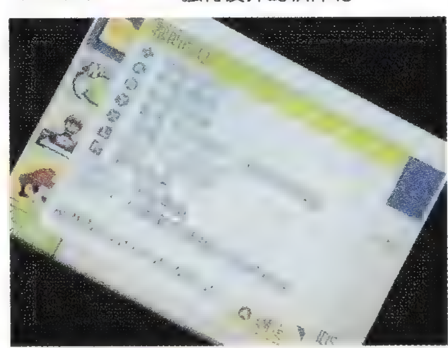


自动裁剪ROM前后的对比

十字键选择游戏,A开始/确定用来执行游戏或自制软件 B后退/取消 Y为快捷键用来查看文件信息/选择存档类型X快速切换SD/FLASH L回上一级目录R调节亮度START开始菜单 SELECT切换显示模式,新列表模式/经典模式,下面显示系统文件的版本信息。

Acekard R.P.G 对自制软件的支持度也很高，同时体贴新手，加入了自动打DLDI补丁的设置，这样就免去了在PC上打补丁烦琐的操作,让新手也能自如的使用各种常用的软件，同时Acekard R.P.G 的自动DLDI补丁功能近一步提升了自制软件的兼容性，常见的模拟器如NDS用SFC模拟器SNEmuIDS v0.5 Beta GB/GBC模拟器Lameboy v0.9 ，以及PDA软件DSOrganize_2.9，看漫画软件Image_Viewer，ComicBookDS V3.0，都能在Acekard R.P.G 上完美运行 极大的丰富了Acekard R.P.G 的功能，同时Acekard官网上还提供了MOONSHELL Acekard R.P.G 的专用版本，利用MOONSHELL 就可以看DPG电影，看图片，听MP3，阅读TXT文档等很多使实用的功能。

此外Acekard小组已经公开了他们的源代码，因此以后也会有越来越多的软件出现在Acekard R.P.G 上，说不定还会有利用到Acekard R.P.G 独特设计的软件呢



最后一项设置是帮助信息

## 常见问题回答

**Q：Acekard R.P.G的双存储是指哪两种存储?**

A：Acekard R.P.G采取双存储系统是内置高速NandFlash，同时还可以插入Micro SD。内置高速NandFlash实现所有功能，无挑卡、拖慢之困扰。想增大大容量存储，可以另行购买Micro SD扩容。特有“迅盘”技术，内置Nandflash与Micro SD内的文件可自由双向拷贝，即内置Nandflash<=> Micro SD，Micro SD<=>Nandflash，并且支持Nandflash与Micro SD共存，一键切换，自由方便。支持 SDHC规格的 MicroSD，目前能够最大支持到4G.

**Q：游戏的存档是否还要自己选择才行?**

A：Acekard R.P.G继Acekard一代推出NDS Rom真正100%兼容标准后，推出了新一代“迅识”技术，实现了烧录卡对NDS Rom的存档类型智能识别，只需要将Rom拖放到Nandflash或者Micro SD，“迅识”技术将识别各种老游戏和新游戏的存档类型，无需手动选择。“迅识”技术既不会对Rom打补丁，也不需要用户手动选择存档类型，目前“迅识”技术识别率达到99%以上，若有不能识别的游戏，用户仍然可以手动选择存档类型。

**Q：AKR.P.G卡的USB口是做什么的?**

A：USB口是用来和PC直接连接的。可以不用转接器和读卡器，只要一根数据线，就可以实现游戏拷贝功能。Mini USB接口采用高速2.0标准，写入速度快。用Mini USB线接上PC后，您的Acekard R.P.G就可以充当USB 2.0 U盘，随心所欲拷贝任何文件。

**Q：AKR.P.G对ROM的兼容性怎么样?**

A：Acekard R.P.G继承Acekard一代完美的NDS Clean Rom兼容性，无论新老游戏，100%支持，无需打补丁，直接运行网络下载的NDS Clean Rom无需任何转换。

**Q：AKR.P.G也可以自制软件吧?**

A：使用了自动DLDI补丁功能，自制软件直接拷贝即可使用!

**Q：AKR.P.G可以对ROM减肥，真的吗?**

A：Acekard R.P.G首创Rip功能,在您进行Micro SD<=>Nandflash双向拷贝过程中,如果Rom内含有无用数据,Acekard R.P.G将自动缩减Rom容量,节约空间,使您的Acekard R.P.G容纳更多的游戏,用户也可以选择关闭此功能。

**Q：菜单的操作是否是全触摸的?**

A：Acekard R.P.G菜单操作可以使用全触摸，也可以使用按键操作选择菜单，这两种方法都十分方便。

**Q：Acekard R.P.G是否也是免刷机免引导的烧录卡?**

A：Acekard R.P.G无需刷机，无需引导，直接插入NDS即可使用。

**Q：目前有的烧录卡带引导功能，Acekard R.P.G是否也具有这种功能?**

A：Acekard R.P.G同时也是一块引导卡，您可以引导Slot-2端的烧录卡，在引导过程中，无需插入Micro SD，直接引导。

**Q：Acekard R.P.G的Micro SD文件交换功能是指什么?**

A：可以通过Acekard R.P.G自带的Nandflash空间，将两张Micro SD卡内的文件交换，实现资源共享的目的。

**Q：Acekard R.P.G是否只有一种语言界面?**

A：Acekard R.P.G有界面多语言切换功能，方便不同国家的玩家使用。

**【整体评价】** Acekard R.P.G 是一款非常出色的烧录卡，他的设计凝结了Acekard 公司无数的心血，作为一个没有经历GBA烧录时代的厂商来说Acekard 一直秉承创新为先的，科技为本的理念，始终，完善着自己的产品，创造着自己的神话，比如在Acekard R.P.G 是世界第一款双设备Slot-1烧录卡，支持内置NandFlash和TF卡的烧录卡，世界第一款自动识别存档类型Slot-1烧录卡，世界第一款自带Rip功能的NDS烧录卡，智能缩减Rom无用数据，都体现了Acekard 公司独一无二的技术实力对于玩家来说Acekard R.P.G 的出现为广大玩家提供了一种新的选择，Acekard R.P.G 还要是否成功还要经历市场的考验。让我们期待Acekard 小组给我们带来更多的惊喜吧。

改进AKFS格式，支持FAT。

# ACEKARD+使用介绍

## 首款支持CLEAN ROM的烧录推出强化版

**ACEKARD+烧录卡是ACEKARD的强化版**
**改进了原卡带系统的缺点，正式支持了FAT磁盘格式。**

提起Acekard的这个厂商，不少朋友会感到陌生，因为对烧录卡市场来说，SC、EZ、GBalpha都为人们所熟知，Acekard 这个初出茅庐的厂商，凭借什么来挑战老牌的厂商呢，当以"DIY"为宣传核心的EDIY工作小组带着他们的DSLINK掏得SLOT1市场第一桶金的时候，老牌厂商SC、EZ、GBalpha都按兵不动的时候，一个陌生的名字出现在人们的视野中，这就是Acekard，Acekard上市之初就打着免刷机，100%的游戏兼容性，以及独有的AKFS文件系统保证游戏的快速运行等卖点，吸引了无数的目光，随着时间的推移，SCDS、EZ5、R4，相继问世，Acekard的AKFS弊端也越发明显，所以Acekard公司也火速推出了Acekard的升级版Acekard+，以支持FAT为卖点兼有AKFS 格式，同样出色的兼容性，以及降价等手段，给烧录卡市场带来了巨大的冲击。时至今日，犹抱琵琶半遮面Acekard2的仍是人们讨论的焦点，每个信息的发布都引来无数的讨论。我们都期待Acekard2再次给我们带来巨大的惊喜。

## STUDY①—性能综述

Acekard的产品一直以优秀的游戏兼容性Acekard+可说是Acekard的升级版，从外到内进行了改动，包装整体使用黑白两色，对比强烈。Acekard的LOGO也非常显眼，正面的包装还有个地球的俯视图，球体的边缘有四个小球分别写了NDS、IDS、NDSL、IDSL，看来Acekard的目标十分远大除了实现了全版本的DS支持外，还准备把Acekard 推向世界，除了这些图案外Acekard的包装还醒目的标注了产品的特点，这种突出主题的包装也很容易吸引人的眼球吧。背面有条理清晰的产品介绍，用简短的文字概括出了Acekard产品的特点。打开盒子Acekard+的卡带就镶嵌在盒子的中间，盒子底部有一份简单的说明书，烧录卡的说明书虽然增加不了什么成本，但只有很少的厂家注意到了这点，对于新手来说可以通过说明书来解决一些简单的问题，这也是Acekard公司体贴之处吧。

Acekard公司已经多次对卡带进行了改良设计，目的在于减小卡带的厚度，虽然Acekard+已经比上几个版本的厚度减小了些，但是插入Slot-1后还是感觉有些紧，这与Acekard那块突出的芯片是有很大关系的。Acekard卡带依然采用了开窗的设计，卡带有多种颜色可以选择，你可以根据DS主机的颜色进行选择。新版的Acekard+ 和老版Acekard 外观上的变化并不大，因此区分Acekard 和Acekard+就要看进入NDSL的标志了，新版在LOGO Acekard旁边有个小小的+号。大家要注意分辨了Acekard+的TF卡槽为弹出设计，可以方便的取出TF卡带。此外如果你觉得Acekard+很难插拔的话那么就揭掉背面的贴纸，这样Acekard+就能轻松自如的弹出了，与此相对的TF卡槽也就裸露在外面了。

Acekard+卡带的内部设计也很精细，一块ALTERA MAX II芯片十分显眼，Acekard+没有采用通用的ACTEL PROASIC3，这也是其与众不同之处，独特的芯片也使的Acekard+性能更加强劲，同时电池的续行能力也很强，为保证存档的安全，永不掉档。Acekard+采用了独立芯片存档模式，由多颗FLASH+EEPROM组成，具体有三块芯片：4k EEPROM、512K EEPROM、4M FLASH，完全对应正版卡记忆类型。（对于

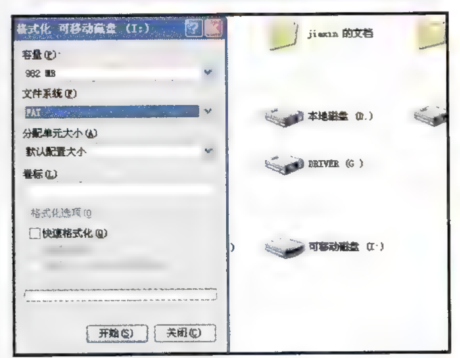
64K/512K这两种IC的命令序列一样，所以可以用512K替代64K)，不需电池，不用担心存档丢失，采取这种设计使得存档的备份和装载相对较慢。卡带是用螺丝固定的，可以很容易的拆开，而螺丝都是隐藏在贴纸下面的，拆Acekard+的外壳的话，会损坏贴纸美观，此外Acekard+也有单独出售的外壳，你也可以买一个作为备用外壳。

Acekard+同样具有免刷机、免引导、免转换的特性也是一款三免烧录卡，对于广大玩家来说，功能强大是一个方面易于使用也同样重要，那么就让我们来看一下Acekard+的使用吧。

# STUDY②—使用简介

首先讲解下AceKard+的FAT模式，因为AceKard+支持了FAT格式，比起老版的AKFS着实方便不少，数码产品通用的格式为FAT，这样我们的TF卡就能和其他电子产品通用了，其好处是不言而喻的。对于AceKard+来说一块好的TF卡显得尤为重要，AceKard+对TF卡的要求比较高，因此应该尽量选择高速卡，这样不仅能保证游戏的流畅运行更能够提高AceKard+的利用效率。需要说明的是AceKard+对FAT16(在WindowsXP下显示为FAT)，FAT32均支持，不过还是推荐使用FAT格式，经测试AceKard+在FAT16格式下更稳定。

## 准备工作




如果你是新手请做好以下步骤，首先通过读卡器把TF卡与电脑相连，在电脑上会识别为可移动磁盘，单击鼠标右键弹出快捷菜单，选择格式化文件系统为FAT，之后点开始进行把TF卡格式化成FAT格式，这样TF卡不仅可以在AceKard+上使用在其他数码产品如手机MP4上都能用，充分利用了TF卡。完成格式化之后，复制AceKard+的系统文件到TF卡上，没有这个文件是无法启动AceKard+的，需要说明的是AceKard+没有所谓的内核，所有的东西都集中在系统文件里，升级也只需要替换掉旧的系统文件就可以了。完成了系统文件的安装。下面要做的就是复制ROM到卡上尽情的游戏。

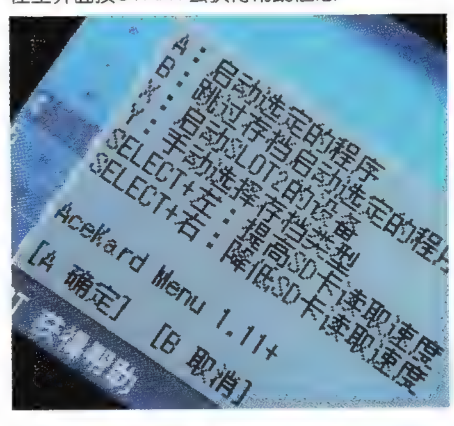
## 软件界面

运行AceKard+，点击其图标进入，之后就是AceKard+ 的主界面。这次Acekard+的界面是经过专业人员设计的，视觉效果十分出色，一改之前老版Acekard灰头土脸的形象。界面的主题蓝色给人以安静祥和的感觉，右上角有醒目的Acekard LOGO，左下角有2007 Acekard.COM的字样，整体风格过度自然。游戏的信息显示在中间的矩形区域，内容包括游

戏的LOGO、名称、制作公司、存档类型等信息，十分方便直观一眼就能看出是什么游戏。值得称赞的是，加载游戏时添加了淡入淡出的效果，非常漂亮。下屏还有时间显示的小窗口，可以方便的了解到当天的日期和时间。

## 帮助信息

在主界面按START会获得帮助信息




A：启动选定的程序，用来运行游戏。

B：跳过存档启动选定的程序 用来运行自制程序。

X：启动SLOT2的设备引导功能可以引导SLOT2卡如EZ4 SCSD等充当引导卡的功能。

Y：手动选择存档类型有4K、64K、512K、2M 、4M、可以选择，注意要选择正确的存档才能正常游戏。

## 如何确定Rom存档类型

(1) 使用OFFLINELIST软件察看。

(2) AceKard 厂方会及时更新存档类型列表，大家可以到AceKard的官方网站下载最新的存档列表替换旧的存档列表。

(3) 自己尝试一下存档的类型，直到能玩为止。(注意512K的存档与64K的存档类型的区别，凡是这两种类型存档的游戏，随便选哪一种都能进行，但是512K的游戏如果选了64就会掉档，64K的如果选了512K则不会，偷懒的可以只选512K。(目前确定为512K存档的比较流行的游戏有：马里奥篮球3on3、最终幻想3、恶魔城－废墟的肖像、我们的太阳DS、Jump终极明星大乱斗)。

## SD卡速度调整

按SELECT +左：提高SD卡的读取速度

按SELECT +右：降低SD卡读取速度

可以根据游戏和TF卡的类型来调节，以适应不同的游戏。

之后按A保存设定 按B取消

| 品牌 | 容量 | 速度 |
| --- | --- | --- |
| KingMax | 512MB | 4 |
| KingMax | 256MB | 4 |
| PNY | 1GB | 3 |
| PNY | 512MB | 3 |
| PNY | 256MB | 4 |
| Kingston | 1GB | 3 |
| Kingston | 256MB | 4 |
| Sandisk | 2GB | 14 |
| Sandisk | 1GB | 13 |
| Sandisk | 512MB | 13 |
| Sandisk Ultrall | 1GB | 7 |
| Apacer | 512MB | 3 |
| Apacer | 256MB | 4 |
| AData | 512MB | 4 |

## 存档备份

此外如果Acekard被更换（TF卡未换），那么系统就会提示备份存档，以免因为疏忽造成存档丢失。很贴心的设计哦，进入AceKard的时候，会根据TF卡上记录的信息来备份存档芯片的内容到TF卡。

在更换为AceKard +的时候，如果之前没

有开机备份过，那么进入AceKard +的时候，会自动备份。但是ACEKARD +是一张新卡，存档芯片内是没有内容的，这样就会覆盖TF卡上原来正确的存档。请在更换之前最好先开机备份一次。

## AKFS磁盘系统

Acekard+依然保留了 Acekard的独有的AKFS。

AKFS是当初Acekard开发的适应NDS游戏环境的格式，AKFS的优点在于能完全适用于模拟NDS游戏运行的高速环境，由此带来的弊病就是要把TF卡格式化成专用格式，因此不能和其他数码产品通用。空间利用率不高会造成freespace并且产生很多磁盘碎片，从而造成TF卡的利用率低，一但TF卡的碎片过多就要对TF卡进行重新的格式化，操作非常繁琐，但对Clean ROM的支持度相当不错。Acekard+依然保留了这个系统，使的兼容性得到了最大程度的保证。

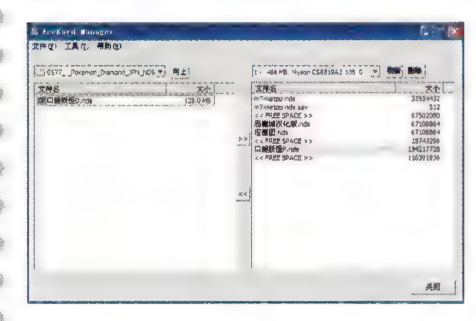
## 管理软件与格式化

AceKardManager是Acekard的管理软件，可以用于传送ROM、更新存档列表、安装MOONSHELL程序、升级Acekard菜单、把TF卡格式成AKFS专用格式等作用，该软件是绿色软件，无需安装就可以使用。AceKardManager分三个大选项分别是文件、工具和帮助，下面对其功能进行详细解释：

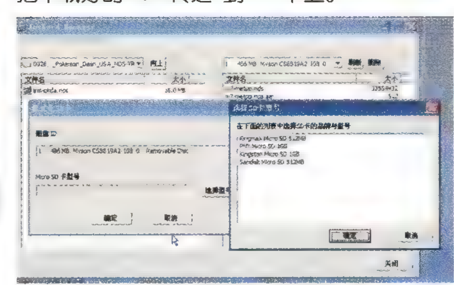
第一项是文件：这里只有一个退出选项，选择这里可以退出AceKardManager。

第二项是AceKard需要用到的工具，有格式化SD卡，设置SD卡默认速度，更新存档列表到SD卡，从网络下载存档列表，更新菜单程序，安装Moonshell。

先说明下格式化SD卡，这个选项的作用就是把TF卡格式化成AKFS专用格式只有格式化之后TF卡才能被Acekard识别。



方法是：首先通过读卡器把TF卡与电脑相连，在电脑上会识别为可移动磁盘，在AceKardManager上可以显示出TF卡的容量，之后选型号，要根据自己卡的品牌进行选择，AceKardManager 已经包含大部分品牌的TF了，对应自己的卡选择后点确定就把 TF卡格式化成 Acekard 专用的ACEKARD FS格式了，之后如果你玩游戏的话就用AceKardManager把下载好的ROM传送 到 TF卡上。



## 自带MOONSHELL

AceKardManager 还有一些其他的设置：设置SD卡默认速度 对TF卡的速度进行设置以达到更好的效果。更新存档列表到SD卡 AceKardManager 可以自动连接AceKard的官方网站下载存档列表，安装MOONSHELL自动安装MOONSHELL软件。

## 音乐播放

AceKard+支持MP3/OGG/NSF/GSM/MOD/SPC/MID等格式，播放音乐时可以自由设置各种播放模式。另外播放MP3时，还支持ID3信息显示。

## 视频播放功能

用Moonshell可以播放其专用的DPG2格式，可以实现视频的全屏播放功能，使用视频转换软件（后面有介绍）就可以实现电影转换，将普通格式的电影转换成DPG2格式，然后就可以在NDS上播放了。

## 图片浏览

Moonshell支持JPEG/BMP/PNG/GIF等格式图片。在NDS屏幕256*192的分辨率上浏览图片还是比较不错的，而且还支持缩放功能，这样就可以拿来看看漫画了。

电子书阅读，Moonshell可以直接查看txt文件。

## 打DLDI补丁方法

AceKard+支持了FAT格式和DLDI(动态链接设备接口)使得自制软件兼容性也得到了提升。

首先安装程序DLDIrc v0.91补丁工具双击安装程序，开始安装首先要选择语言，有英语和法语两种语言，因为没有中文所以选英语后继续安装吧，之后是选择需要添加的DLDI补丁，这里我们添加AceKard+的DLDI补丁，当然也可以安装其他的卡的DLDI补丁，可以安装多个烧录卡的DLDI补丁，这样就完成了DLDI补丁工具的安装。下面就要对支持DLDI的自制软件打补丁了。选择要打补丁的文件一般是NDS后缀的文件，单击鼠标右键出现菜单，选择，AceKard+ PATCH 执行打DLDI补丁的命令，此时会弹出DOS命令窗口，按任意键开始打DLDI 补丁。

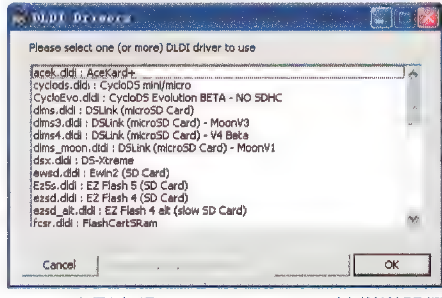
●之后DOS命令窗口显示

Old driver acekard+

New driver acekard+

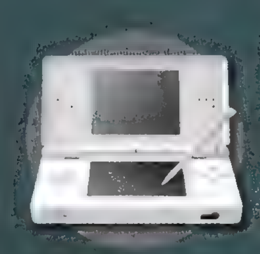
Patch base address

Relocation offset




直到出现Patch succedfull这样说明打DLDI补丁成功，之后你的AceKard+ 就可以使用支持DLDI补丁的自制软件了。如何判断自制软件需不需要打DLDI补丁呢，其实很简单软件开发者在发布软件的时候都会说明是否支持DLDI补丁，以方便人们使用，这样比如SFC模拟器SNEmulDS MD模拟器PicoDriveDS GBC模拟器Lameboy v0.9就都能在AceKard+上使用了。

AceKard+ 是AceKard公司根据市场动向，进行改进的烧录卡，目前AceKard+的价格适中，无论从游戏的兼容性还是产品的功能都是一款非常出色的烧录卡。



# 媒体播放软件使用指南

## 媒体播放篇

NDS上首个最强媒体系统

# MOON SHELL使用介绍

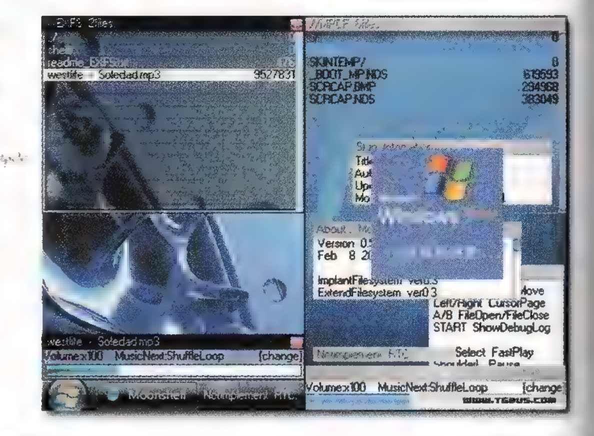
## 支持多种格式的播放，操作简便

**NDS的媒体软件MOONSHELL**
**使用简单，不亚于PSP的多功能媒体播放功能。**

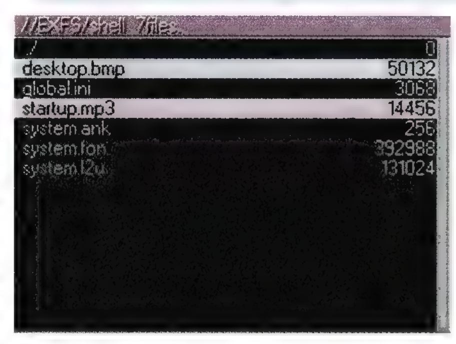
在现在这个多媒体的时代中，便携设备拥有媒体播放功能是相当重要的。PSP由于自身的定位原因，本身就带有了强大的媒体播放系统。而NDS因为内存比较小，主机本身没有播放功能。官方为了解决这个问题，开发了播放君这个设备。播放君的效果虽然不错，但是由于是作为卡带样式发行的，携带起来还是有一定困难。但MOONSHELL的出现改变了现状。

Moonshell是日本达人Moonlight开发的NDS专用多媒体播放器。主要拥有以下功能：1、音乐播放，支持MP3/OGG/NSF/GSM/MOD/SPC等格式。2、视频播放，支持Moonshell专用的DPG格式。3、图片浏览，支持JPEG/BMP/PNG/GIF格式。4、电子书阅读，支持TXT格式。MOONSHELL确实是非常不错的媒体播放软件，以致于国内生产的烧录卡都以它作为媒体播放系统的核心。

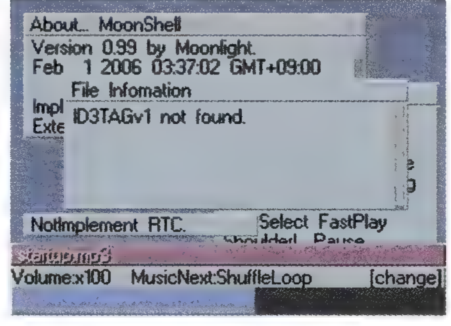
下面让我们看一下它的具体功能吧。



## STUDY①—音乐播放功能




↑上屏显示当前播放的目录列表。



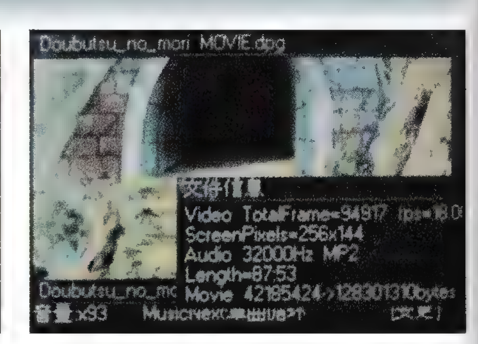

↑下屏显示歌曲的详细信息和资料。

↑NDS待机时进入省电模式播放音乐。

## STUDY②—视频播放功能

↑先用DPGTOOLS转换成DPG影像。

↑转换好后按A键在上屏播放。

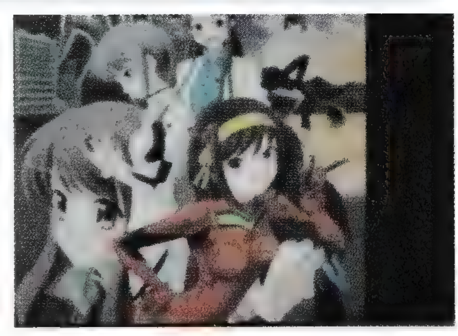



↑点击下屏出现信息，点击画面继续回上屏播放。

## STUDY③—图片浏览功能

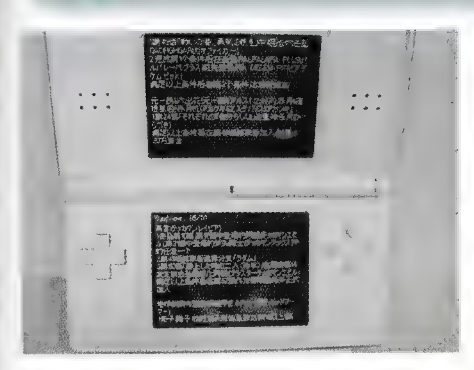
不同分辨率的图片都可以显示，包括近2M的照片，显示起来非常完美，BMP位图可以即时显示，JPG需要载入，但是时间很快。由于能够用下屏拖动，所以浏览起来非常方便。JPG PRO不能看，宽度超过16384像素的图也不能正常显示，不过恐怕没有几个人会NDS来看如此大的图吧？软件作者测试了16000 x 12800 24bitColor 40 MByte的JPG格式图片，能够正常显示，但是载入速度很慢很慢。提示：在浏览时按R是下一张，L是前一张。

↑图片信息只在50%和100%比率时显示。

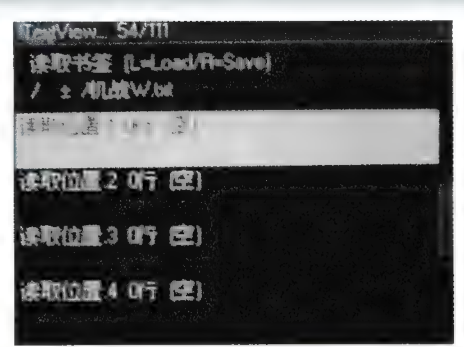


↑图片放大的比例最大是800。

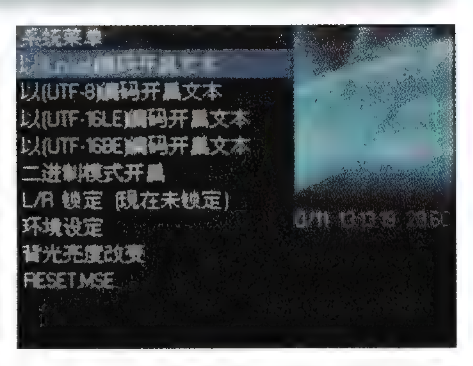
## STUDY④—电子书功能



↑阅读电子书时是通屏显示的。




↑按L或R可以存储或读取书签位置。




↑当文本出现乱码时请打开系统菜单调整编码。

## STUDY⑤—自制各种皮肤

MOONSHELL也是可以自制皮肤的。在Moonshell的Skin文件夹下有几个.BMP的图片文件，只要把这些图换成自己想要的就可以了。不过一定要知道这几个图在面板的位置，而且还要记住尺寸一定要和原来一样，不然做出来很怪。以上三款皮肤样式是由k2zero制作的，真的很漂亮。

MOONSHELL的强档组合

# DPGTOOLS

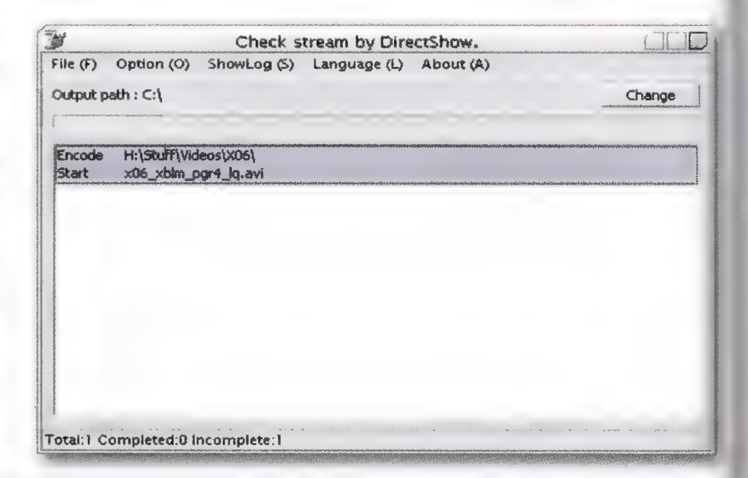
## 可以转换常见视频为DPG格式

**DPGTOOLS是DPG格式转换软件**
**目前还有其他转换软件，不过这款是比较不错的**

DPGTOOLS是随着MOONSHELL这个NDS视频软件推出的辅助软件，该软件可以把一些常见的影音格式转成MOONSHELL专用的DPG格式。首先让我们认识一下什么是DPG格式。

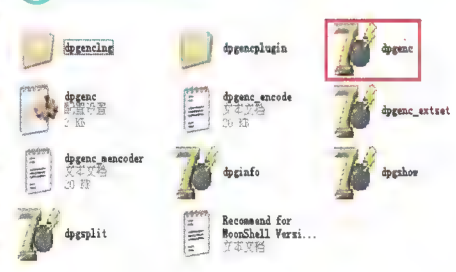
此格式是由日本的moonlight（也就是MOONSHELL的作者）所写，应用在nds的非官方moonshell软件上，可以让NDS游戏主机播放的影片格式。所谓dpg，是由mpeg1video与mpeg2 audio两部分构成的，理论上要制作dpg档只需要将mpeg2 audio + mpeg1 video前面放置一个特殊header然后组合即可，但是在转置参数的使用上需要特别注意，否则会造成播放不能或是播放出现意外问题。制作dpg档最大的问题在于，由于header区域需要有对于video frame的总数定义，因此如何正确撷取video frame的数量就是转置的问题关键所在。

这款软件转换起来的速度还算可以，转换也不算很难，只是想转出高质量的影片要好好设置一番。



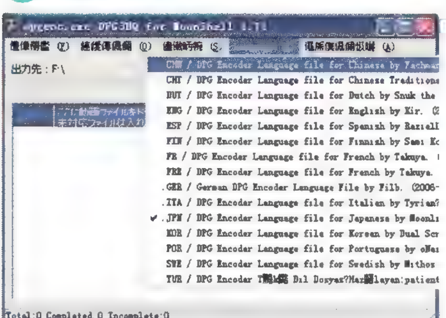

## DPG视频转换流程

### ①解压软件

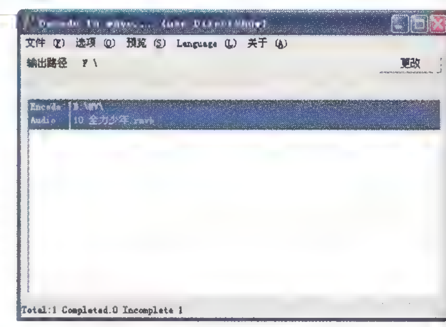



↑解压软件并打开DPGENC这个文件。

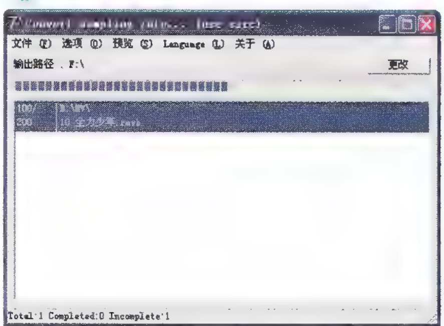
### ②选择语言


↑打开后都是乱码，没事，选第一个语言就是中文。

### ③准备转换


↑将要转换的文件拖进来。

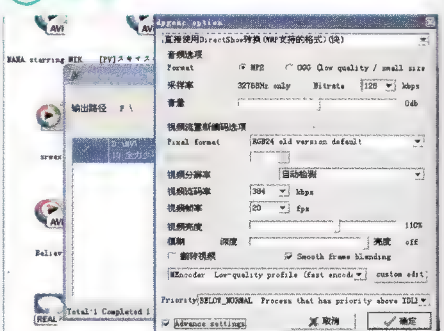
### ④正式转换


↑转换中一些杀毒软件会提示风险软件，要选通过。

### ⑤播放视频

↑转换完成后拷到卡中用MOONSHELL播放。

### ⑥其他


↑可以在设置中研究下，转出更好的视频。

功能强大的漫画软件

# 漫画浏览软件

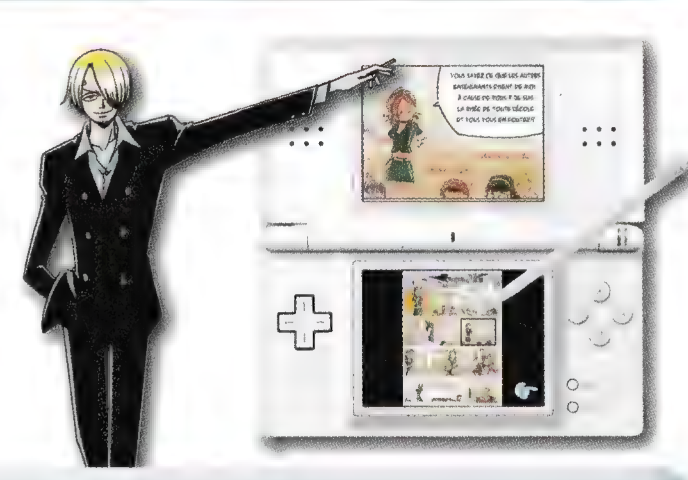
## 使用触笔拖动十分方便

**在NDS上也可以阅览漫画了**
**和PictoDS配套使用更加方便快捷。**



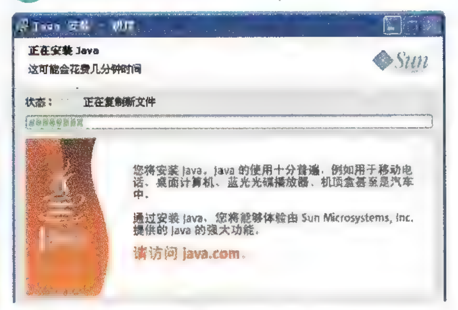
ComicBookDS是一款功能不错的漫画阅读软件。该软件可以浏览CBDS格式的漫画包。并且在浏览时可以进行缩放等操作，还可以用触笔像使用鼠标一样方便地拖动漫画的选区。玩家用这个不光可以看漫画，其他图转成专用格式也一样可以，原理都是相同的。

有人要问，CBDS格式是怎么弄的呢？这就要用和ComicBookDS相配套的另外一个软件——PictoDS了。这款软件可以将压缩包格式的多个图片转成一个CBDS漫画包文件。转换支持的格式为.zip、.rar、.cbz、.cbr、.pdf，可以把这里面的图片集转换。此外，这个软件还支持选择目录进行转换十分方便。如果是PC机没有按过JAVA程序，在打开PictoDS后回提示安装，应为这款软件是用JAVA开发的，安装即可。将压缩包文件添加至软件中后，按PROCEED按钮就可以转换了。



## STUDY①—简单转换流程介绍

### ① 安装JAVA




↑打开转换软件的时候，如果提示安装JAVA就同意安装。

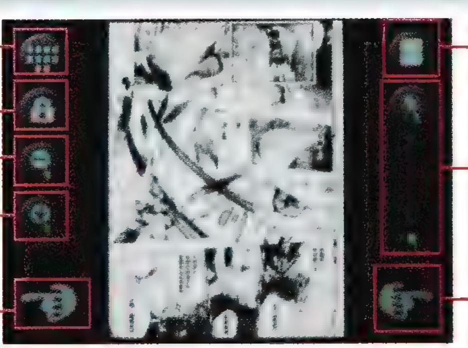
### ② 转换漫画

↑将压缩包格式的漫画添加到转换软件中。

### ③ 浏览漫画

↑CBDS格式的漫画和浏览软件放同一个目录下。

## STUDY②—漫画浏览操作介绍



目前最好的电子书软件

# READBOOK介绍

## 可以实现边听音乐边看书

**由国人开发的NDS电子书软件**
**支持MP3后台播放，能边听边看，值得推荐。**

自从掌上设备飞速兴起时，使用掌上设备看电子书也逐渐形成了一种潮流，成为了白领、上班族、学生在公车或地铁的消遣方式之一。电子书是以文本格式使用PDA、手机或者电脑来阅读的读物。它摆脱了书籍给人们带来的沉重，书签易掉的困扰，迅速被人们接受。

掌机的便携性不低于手机、PDA等电子产品，在掌机上，电子书也开始风靡起来，看电子书的软件也越来越多。这次我们给大家介绍一款在NDS上的电子书阅读软件。

ReadBook这款电子书软件是由YYJOY的乐水制作。软件的最大特点是容量小，可以后台播放MP3，也就是说看电子书的时候可以播放MP3。目前这款软件只支持TXT、BMP、MP3格式，其他图片和音频格式还不支持，而且不支持长文件名的显示，希望在以后能改进这些。

下面来看一下具体使用方法吧。

## STUDY①—使用方法介绍

↑将data文件夹和ReadBook.nds放到根目录。

↑直接打开TXT的文本就可以阅读了。

↑可以放在后台播放MP3，达到边听边看。

## STUDY②—操作方法介绍

◆**文件浏览操作方法：**

方向键上下：向上向下移动光标
方向键左右：光标到第一或最后一个文件
A键：打开选择的文件
B键：返回上一级文件夹
X键：后台播放mp3时，切换到mp3播放界面

◆**文本阅读操作方法：**

方向键上：向上移动一行
方向键下：向下移动一行
方向键左/A键：向上翻页
方向键右/B键：向下翻页
Start键：返回文件浏览界面

◆**图片浏览操作方法：**

方向键上：向上移动一行
方向键下：向下移动一行
方向键左：向左移动一行
方向键右：向右移动一行
A 键/B 键：缩小/放大
X 键：缩放到全屏
Y 键：恢复到原尺寸
Start键：返回文件浏览界面

◆**MP3播放操作方法：**

X键：后台播放并返回到文件选择界面
Start键：停止当前播放并退到文件选择界面

# 使用各种设备进行WIFI登陆

官方首推WI-FI网络设备

# 任天堂Wi-FiUSB连接器

## 拥有最简便的设置方法以及便携的优点

**任天堂官方推出的USB连接器。**
**即使没有什么电脑基础的人也可以轻松使用。**

任天堂在NDS上推广了WI-FI网络游戏，NDS的WI-FI网络可以靠无线热点进行连接，在家中可以通过无线路由和无线网卡连接。不过无线路由和无线网卡在设置起来会比较麻烦。不过任天堂为玩家推出了一款操作起来极为方便的无线连接器，都不需要做什么设置就可以使用。

打开包装后，里面有USB连接器、驱动软件光盘、说明书、USB延长线这四样东西。有些家里电脑没有前置USB口可以靠USB延长线接出来。下面我们就来看一下详细的安装和设置步骤。

当然，这款USB连接器还有一些不足的地方。第一是容易过热，笔者用USB无线网卡和USB连接器做测试，USB连接器没多久温度就超过了无线网卡。另外，这款USB连接器只支持NDS和WII的联机，不支持笔记本电脑。

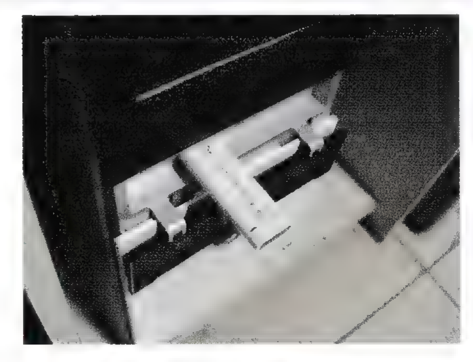
## STUDY①—PC端详细安装方法

### ① 下载PC端软件

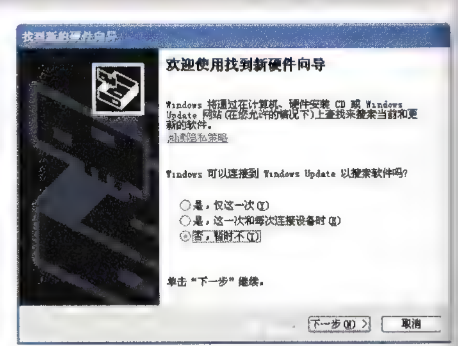
到下面网址下载1.04版软件
http://wifi.nintendo.co.jp/usb-connector/download/index.html

### ② 插上USB连接器

将USB连接器插到PC的USB口上。



### ③ 提示发现新硬件




插到USB口上后，会提示发现新硬件，这时我们选择取消。

### ④ 安装软件

将下载好的软件压缩包解压，然后双击SETUP开始安装程序。

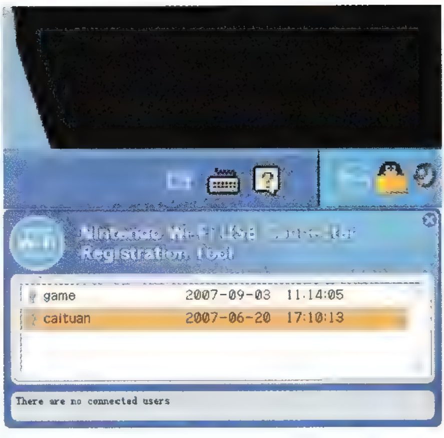
## ⑤ 正式安装

双击运行程序后选择OK，进入选择语言的界面，就选英语吧。

## ⑥ 安装过程

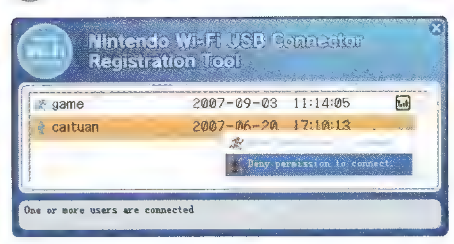
安装途中会检查USB连接器是否接好，直到安装成功为止。

## ⑦ 运行软件




安装完毕后在右下角的系统托盘会显示图标，双击后出现软件界面。连接前防火墙和XP自带防火墙都要解除对软件的阻止。

## ⑧ 软件界面




软件中显示的是在这台PC上连接过的用户。中间是上一次连接的时间，后面是信号的图标。没有连接的用户使用站立姿势的人物图标显示，跑动姿势的是正在连接中的用户。在用户上点右键出现是否允许连接，可以使用这个功能对用户连接放行或禁止。

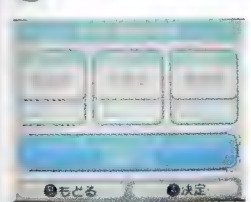
以上就是在PC端的安装和使用步骤了，不过光这样还不行，需要在NDS中也设置一下才可以。接着向下看。

# STUDY②—NDS端详细设置步骤

## ① 选择WI-FI设定

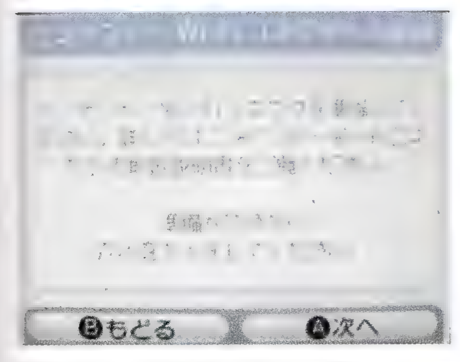
随便找一个支持WIFI的游戏，在里面选择WI-FI连接设定。

## ② USB连接器设定




进入设定后可以看到出现4个选项，上面3个是热点、无线网络设置，和我们无关，点下面与任天堂WI-FI USB连接器连接。

## ③ 准备连接

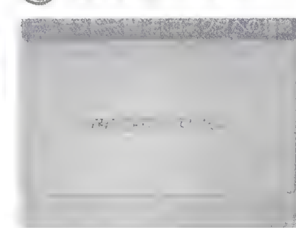



出现提示信息，按A键或选择“次へ”进行下一步。

## ④ 开始测试连接

右上角出现信号表示连接正常，连接中请勿拔下USB连接器。

## ⑤ 连接测试结束



显示连接成功后，就可以进入WI-FI游戏了。

以上就是步骤，照上面设置好后，以后只要把USB连接器插在PC上，就会自动运行软件，然后就可以直接进入游戏WI-FI了。如果连接出现不成功的现象，多数情况是因为被第三方的防火墙阻止了，直接解除阻止就可以了。

## Point! USB连接器常见疑难问答

Q：Nintendo Wi-Fi USB连接器是什么设备？
A：Nintendo Wi-Fi USB接续是利用有线网络连接，通过因特网使用Nintendo Wi-Fi在线服务的周边设备。它把DS和带有因特网连接的电脑的USB端子接续起来，接受各种服务。

Q：Nintendo Wi-Fi USB连接器在哪里可以购买到？
A：任天堂公司的官方主页上有该设备的网络销售，另外在其他一些网站和一部分游戏专卖店内也可以买到，任天堂官方主页的贩卖价格是3500日元（含税），国内游戏店或者网络店价格大概在300左右。

Q：Nintendo Wi-Fi USB连接器要如何使用呢？
A：首先要在电脑上安装登录工具的程序，之后要设定DS主机本体，按照画面的指示进行设定即可。最新的“PC登录工具”程序可以在任天堂的专门网站下载。

Q：Nintendo Wi-Fi USB连接器对应什么样的电脑操作系统？
A：该软件是WindowsXP专用。

Q：Nintendo Wi-Fi USB连接器能够在电脑关闭的时候使用吗？
A：一旦电脑的电源切断，就不能使用USB连接器，这点和无线路由不同。另外在电脑主机进入休眠状态之后，只有一部分支持休眠状态时网络连接的机器可以使用。

Q：Nintendo Wi-Fi USB连接器在使用的时候，电脑可以浏览因特网吗？
A：可以。不会影响正常浏览的。

Q：自己的Nintendo Wi-Fi USB连接器可能被附近的他人随便接续吗？
A：除非是电脑许可登录的，其他的人是不能连到Wi-Fi的。

Q：Nintendo Wi-Fi USB连接器能够给Nintendo DS以外的机器使用吗？
A：除了Nintendo DS系列机器之外，也可以让Wii进行通信。

Q：Nintendo Wi-Fi USB连接器可以在Club Nintendo中用点数换到商品吗？
A：Nintendo Wi-Fi USB连接器与同封的序列号输入Club Nintendo的网站之后，可以获得15点。但是早期购入的版本是没有带有会员点数的。

## 用无线网卡在WI-FI网络中畅游

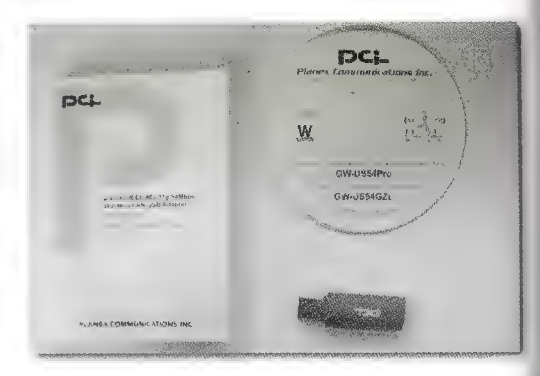
# 无线网卡使用方法

### 一起来享受无线网络游戏的乐趣吧

**NDS的WI-FI无线网络连接用无线网卡一样可以实现。**
**无线网卡可以使用在笔记本、NDS、PSP上，购买的时候通常也首选。**

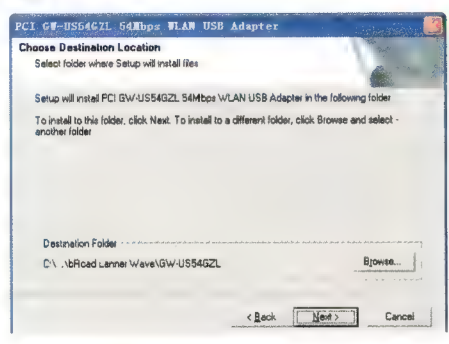
NDS的WI-FI网络游戏经常是吸引玩家购买NDS的一个动力。在家的时候我们可以通过无线路由器、无线网卡或者任天堂专用USB连接器进行WI-FI连接。这次我们来介绍一下使用无线网卡做WI-FI连接的方法。

可供NDS联机的USB无线网卡有很多种，里面芯片和软件基本类似，只是出产的厂商不同，有的厂商可能在上面还会加一些改造，听起来有点像计算机硬件的外包带工。可供联机的网卡一般在网卡专柜不容易买到（笔者原来曾走过几家买网卡的柜台，都没有），反而在买游戏主机的柜台或者网上的店铺里更容易见到。不过这些网卡即便是厂商不同，不少店家在卖的时候也不会按厂商分类，一般都通称叫做“神卡”，更多情况是按价位来分类，比如150的神卡、300元的神卡等……好了，不多说了，让我们看一下详细的设置步骤吧。笔者使用测试的网卡是PCI的GW-US54GZL，市面价格大概是在280左右。




## STUDY①-PC端详细安装设置步骤

### ① 安装驱动




↑用光盘中自带的驱动就可以。

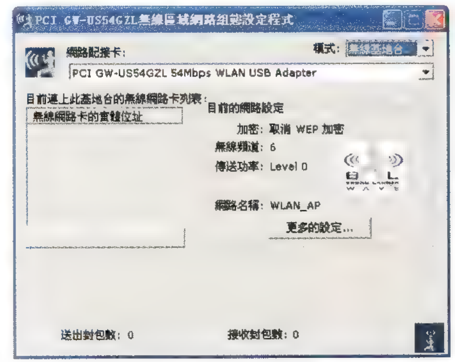
### ② 添加新硬件

↑插上网卡后选择自动搜索驱动程序就可以了

### ③ 启动软件

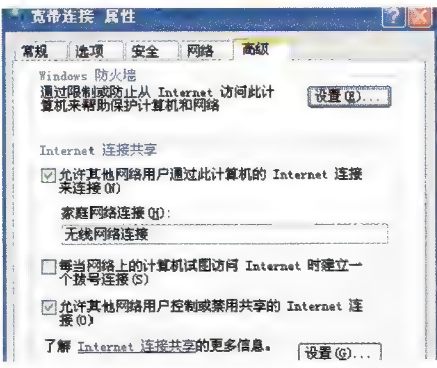
↑安装结束后，在后台运行程序里会出现图标。

### ④ 软件设置



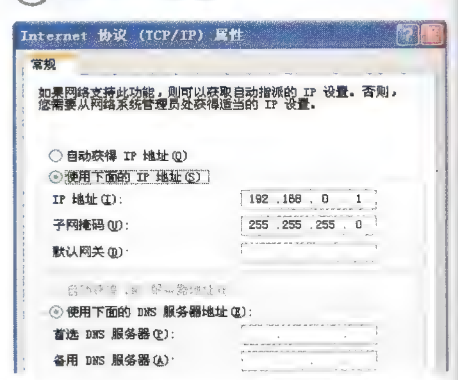

↑高级设置中改成繁体中文，模式调成无线基地台。

### ⑤ 宽带连接设置




↑把图中两项打勾，家庭网络连接也按图中选择。

### ⑥ 网卡IP设置




↑无线网络的IP输入192.168.0.X。

## STUDY②–NDS端详细设置步骤

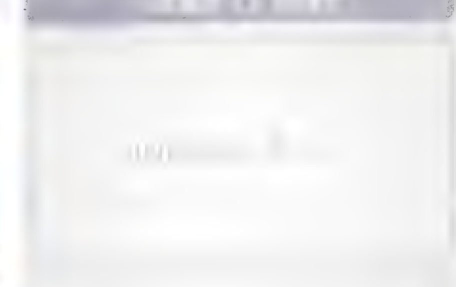
### ① WI–连接设定

↑随便进个支持WI–FI的游戏，选择WI–FI连接设定。

### ② 搜索中继点

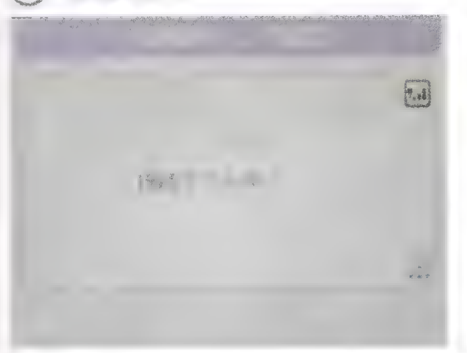
↑选择最上面的一项搜索中继点。

### ③ 选择中继点



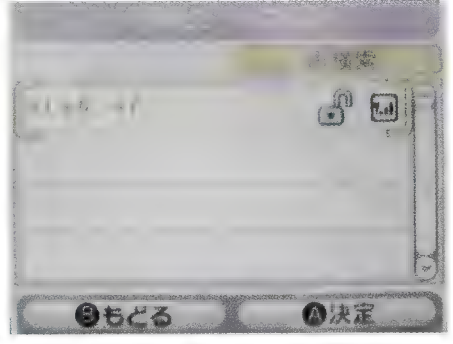
↑搜索到的中继点以列表形式呈现，选择自己要用的。

### ④ 连接测试



↑选择好后就进入连接测试了。

### ⑤ 测试成功

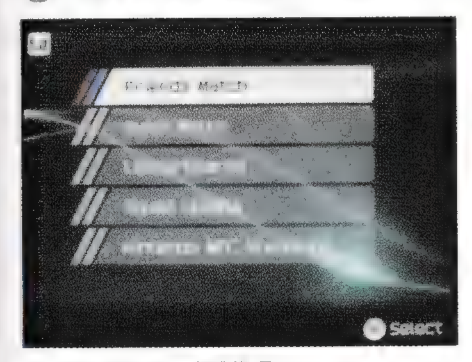


↑连接测试如果出错会在中途进行提示。

### ⑥ 进行游戏

↑通过测试成功后就可以联机游戏了。

### ⑦ 选择联机模式




↑FIFA08的WI–FI模式很多。

### ⑧ 寻找玩家

↑选择好对战的模式后，开始搜索玩家。

### ⑨ 正式游戏

↑搜索结束后开始正式联机游戏。

## STUDY③–NDS用无线网卡推荐

品牌：I/O DATA
- N–B11/USB（USB）

品牌：D–Link
- DWL–122（USB）
- DWL–650（PCMCIA）

品牌：Linksys
- WMP54GS（PCI）
- WPC54GS–JP（PCMCIA）

品牌：PLANEX
- GW–NS11X（PCMCIA）
- GW–NS54G（PCMCIA）
- GW–NS54GM（PCMCIA）

品牌：Microsoft
- Microsoft MN–720（PCMCIA）

品牌：Buffalo
- WLI–CB–G54（PCMCIA）
- WLI–CB–G54S（PCMCIA）
- WLI–CB–G54L（PCMCIA）
- WLI–CB–AG54（PCMCIA）
- WLI–USB–KB11（USB）
- WLI–U2–KG54–AI（USB）
- WLI2–CF–S11（Compact Flash Card）

●注：括号中的是PC上的接口类型。
版面有限，目前可选的无线网卡比列表上的多。一般还是推荐到游戏店进行购买。

路由器也是可以让NDS上网的

# 无线路由设置方式详解

## 方便快捷，即使不开机也可以上WI-FI

**无线路由中支持无线AP的可以作为NDS上网的热点。**
**无线路由可以支持NDS、笔记本等上网，最大的优点就是可以不用开电脑上网。**

使用NDS实现无线联机的方式有很多，比如使用神卡（无线网卡）、任天堂官方USB网卡，还能使用支持802.11b协议的无线路由等设备。神卡的优点是价格便宜，不仅能用在NDS上，还能在PSP和Wii上使用，甚至还能用在PC的无线网络上。不过神卡的缺点是联网不稳定，驱动安装和设置比较麻烦。任天堂官方USB网卡的价格比较贵，优点是驱动安装简单，联网无需设置，并且联网后相当稳定。缺点是只能支持NDS和Wii，不支持其他主机。本篇介绍使用无线路由建立NDS网络的方式。无线路由指的是PC上使用的路由器，接到家里的宽带上，通过它能够增加无线发射功能，使用无线接受功能的电脑就可以用它来上网了。而NDS自带Wifi功能，所以可以只要协议支持就可以通过无线路由上网了。

## STUDY①—无线路由器的设置

支持802.11b的无线路由种类非常多，设置界面也不同，但是一些基本内容是大同小异的。使用NDS无线网络需要把无线路由设置好，然后在NDS上设置连接就行了。无线路由设置界面通常在网页中登录，下面使用TP LINK 542G建立NDS无线网络。

### ① 登录设置界面

连接到 192.168.1.1

TP-LINK Wireless Router WR541G/542G

用户名(U): admin

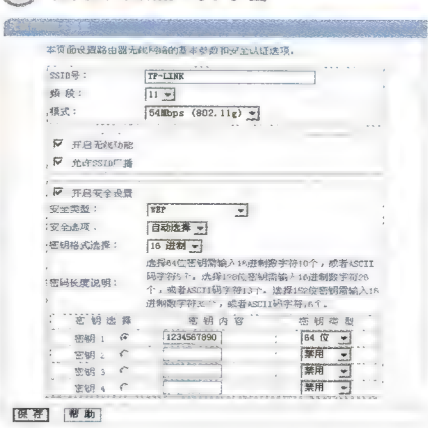
密码(P): *********

记住我的密码(R)

确定　取消

一般无线路由器的默认IP是192.168.01.，在IE浏览器或者“我的电脑”的地址栏中输入路由器的IP地址就能登录设置界面。通常默认的管理员帐号用户名为admin，密码为空（有的密码为admin，清查看无线路由的说明书）。

### ② 需要设置的内容




通常情况下，进入无线路由器设置后只需要设置无线网络ID（SSID）、信道、WEP安全方式和密码。当然根据无线路由器的品牌和型号不同，设置界面的位置和设置方式也有所区别。

### ③ 查找DNS服务器地址

在windows的“开始”进入“运行”输入CMD，弹出DOS提示符后输入ipconfig/all回车，在显示的数据中找到自己的DNS服务器地址（宽带连接）。

# STUDY②-NDS的无线设置

Pc无线路由器设置完成，接着该来设置NDS的无线设置了。设置NDS无线网络，需要一个支持Wifi的游戏，比如最经典的《马里奥赛车DS》。

## ① 在游戏中选择Wifi

任何支持Wifi的NDS游戏都有Nintendo WFC选项。

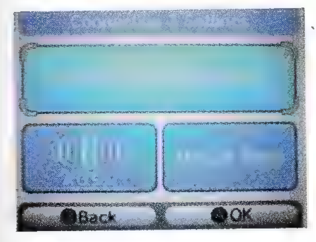
## ② 设置无线连接方式

选择设置Nintendo WFC。

## ③ 设置Nintendo Wifi连接

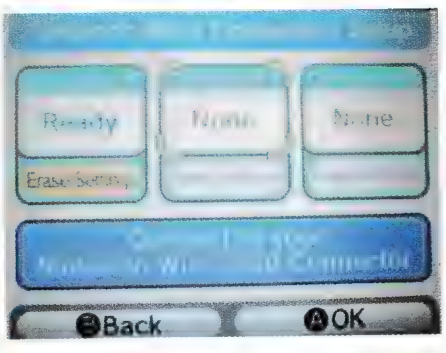
这个界面应该不会陌生吧?

## ④ 查找接入点



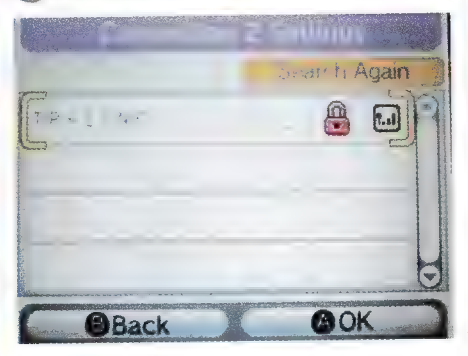
选择Search for Access Point，接入点在这里就是PC端的无限路由器了。

## ⑤ 选择一个“存档”



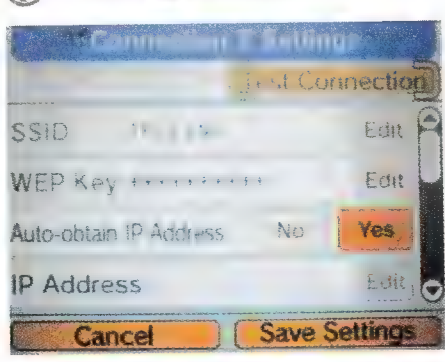

从3个存档中选择任意一个，设置完成后就保存到了这里。以后直接选择存档即可进行修改和网络测试等操作。

## ⑥ 寻找无线网络




进入后会提示寻找接入点，找到后显示在屏幕上，名称为前面无线路由器中设置的名称（SSID）。输入之前设置的密码，然后是测试无线网络，成功后保存。

## ⑦ 手动设置无线选项



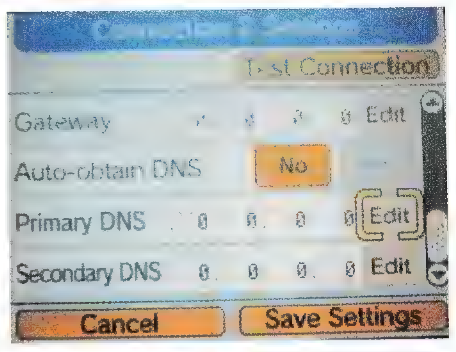

通常按照前面设置完成后就可以联机游戏了，或者使用NDS的专用浏览器Opera上网。不过有些IP设置冲突或者存在其他问题的情况，就需要手动设置一下。

**【一般的步骤为】**

PC端：进入无线路由器设置界面，找到连接好的NDS（通常为DHCP选项），手动设置IP，比如192.168.0.3。最后一位不能用1和255，其中的数字都可以。

NDS端：进入刚才设置的“存档”，手动设置IP和子网掩码等内容。比如IP地址设置为前面在无线路由器中设置的192.168.0.3；子网掩码为255.255.255.0，网关(Gateway)设置为无线路由器的IP、主DNS地址(Primary DNS)为开始用ipconfig命令找到的DNS服务器地址。设置好这些后点击测试，然后保存。

这些都设置好后就可以玩游戏了。




## 无线路由器选购推荐

1) LINKSYS 54M无线路由器WRT54GC，参考价格：200元。
2) 华硕WL-530g 54M超迷你无线路由器，参考价格：260元。
3) 技嘉GN-B49G108M无线路由器,参考价格：400元。
4) 腾达TWL108R108M无线路由器,参考价格：200元。
5) Buffalo WHR-G54S 125M无线路由器，参考价格：310元。
6) 阿尔法AFW-GR55 54M无线路由器，参考价格：200元。
7) 华为3Com Aolynk WBR604g 125M无线路由器，参考价格：350元。
8) NEC WL5400 54M无线AP,参考价格:150元。
9) DLINK DWL-800AP+ DWL-810+多功能无线AP，参考价格125元。
10) NEC双口无线AP WL/11AP WL11AP，参考价格：80元。
11) PLANET WAP-4000 108M 无线AP，参考价格160元。
12) DLINK 900AP+无线AP，参考价格：140元。
13) D-LINK DWL-700AP 超级3合1 无线AP，参考价格：130元。

NDS使用无线路由器的设置方法非常简单,根据不同品牌和型号的无线路由器设置一下,然后就可以在家中玩NDS联机游戏了。不过由于无限路由器的不同，设置过程中的一些小细节无法指出，还请见谅。一般来说设置好后就能进行游戏，不行的话手动设置IP即可。希望大家充分利用家中或者公司的无线路由器，充分享受NDS游戏的乐趣。

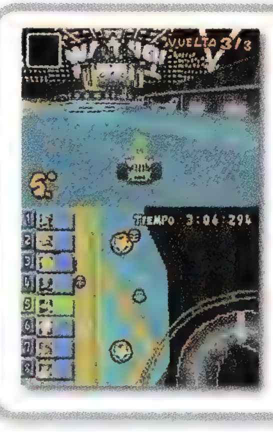
04 WIFI网络篇

# WiFi游戏推荐

### 动物之森

●ETC ●256M ●1-4人
●日版：0193美版：0223
●WIFI联机类型：通信交流、通信交换

《动物之森》是一个情感交流游戏，它的联机没有战斗、争夺等游戏模式。完全就是到其他玩家的村子或其他玩家到你的村子里"串门"。这款游戏玩得主要是收集，游戏中各种图鉴、家具、物品、服饰等都是收集的要素。但是自己一个人收集难免会漏掉很多，这就需要大家的力量了，玩家们也在互送物品、家具、服饰中建立了友谊。




### 马里奥赛车DS

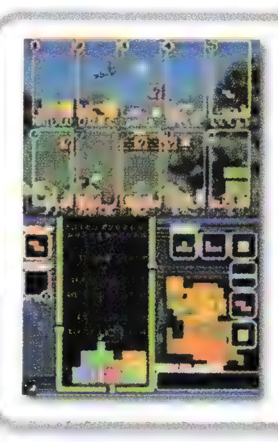
●RAC ●256M ●1-8人
●日版：0228美版：0168
●WIFI联机类型：通信对战

《马里奥赛车DS》可以说是NDS上联机最有乐趣的赛车游戏，没有之一。这款游戏的联机模式比较丰富，不光是竞速模式，还有争夺星星的模式。玩家们用场地中提供的道具互相陷害很有意思，无论是驾车还是使用道具都是非常讲究技术的，无论是什么样水平的玩家，在这款游戏中都能找到属于他们的乐趣。本作是联机首选。

### 银河战士 初猎

●FPS ●512M ●1-4人
●日版：0455美版：0367
●WIFI联机类型：通信对战

当前的主视角射击游戏中画面和操作手感最好的一部作品。《银河战士 初猎》的联机是以FPS形式进行，只是模式方面不同，比如有积分战、死斗战等等，模式还是很丰富的。此外，《银河战士》的WI-FI系统做的也很不错，是第一个支持语音聊天的游戏，在联机过程中也没有网络延迟带来的托慢。对FPS有兴趣的玩家可以试试。



### 俄罗斯方块DS

●TAB ●128M ●1-8人
●日版：0417美版：0366
●WIFI联机类型：通信对战

《俄罗斯方块》在GB上推出的时候就是因为便携和通信功能迅速风靡起来，如今在NDS上，这两大亮点被发扬光大了。借助NDS强大的WIFI网络功能，解决了《俄罗斯方块》面联的局限性。只要在家上网就可以使用NDS联机了，而且联机人数最多可达8人，使用各种道具也增加了策略性。这款游戏是联机聚会的精彩项目。

### Jump究极明星大乱斗

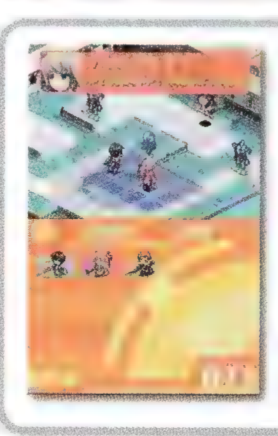
●ACT ●512M ●1-4人
●日版：0696
●WIFI联机类型：通信对战

第一作不支持WIFI对战实在是可惜，不过这在第二作中被弥补了。乱斗游戏就要人多，乱才有意思。游戏中可使用的人物多达53人，由人物和支援引申出的战术组合更是多种多样。这种既有乐趣又体现个人技术的游戏只有联机才是王道啊。不过有点可惜的是线路不同可能会有一些延迟。希望在下一作中可以改进这一点。

### 口袋妖怪 珍珠/钻石

●RPG ●1024M ●1-2人
●日版：0576 0577 美版：1016 1015
●WIFI联机类型：通信交换、通信对战

《口袋妖怪》系列的对战是游戏的精髓，各种妖怪组队配招可以有不少战术，见面联机对战切磋技术也是FANS们常做的事情。NDS版《口袋妖怪》可以通过WIFI进行通信对战，方便了不少对战爱好者。同时，和全球玩家进行宠物交易的系统也使收集和培养变得更省时省力了。全球的通信交换系统也支持通信进化妖怪。



### 光之涅

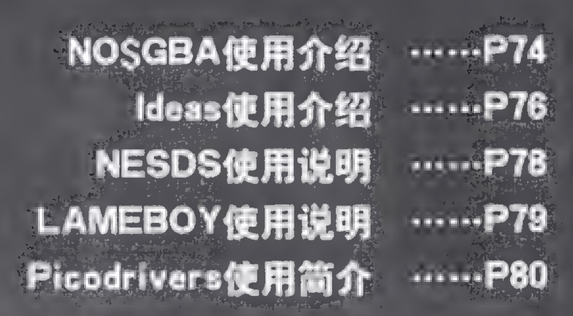
●SRPG ●1024M ●1-2人
●日版：0846美版：1329
●WIFI联机类型：通信对战

联机有很多地图可以供玩家对战，外加由于本作品的人物行动完全根据人物速度决定，使得战略性有很大的提升。游戏设定的奖励不光只有胜利的玩家有，失败的玩家同样也能得到物品和装备。本作对联机的掉线情况有很大的改善，就是在对方掉线后一定时间会自动判定没有掉线的一方胜利并得到奖励，这样同时也防止了看到要输就立刻关机的玩家。

### FIFA08

●SPG ●256M ●1-2人
●日版：0846美版：1329
●WIFI联机类型：通信对战

NDS上第一个支持WIFI联机的足球游戏是《WE》，但是支持WIFI联机最好的就是这款《FIFA08》了，《FIFA08》的画面和手感都超越了NDS的《WE》。在WIFI联机方面，《FIFA08》的流畅性远远超过了《WE》基本上没有延迟出现。而且，利用WI-FI还可以进行一些最新的数据更新。在WI-FI系统上，本作是足球游戏中最强的。



# NDS相关模拟器的使用方法

## 模拟软件篇

老牌模拟调试工具登场NDS

# NO$GBA模拟器介绍

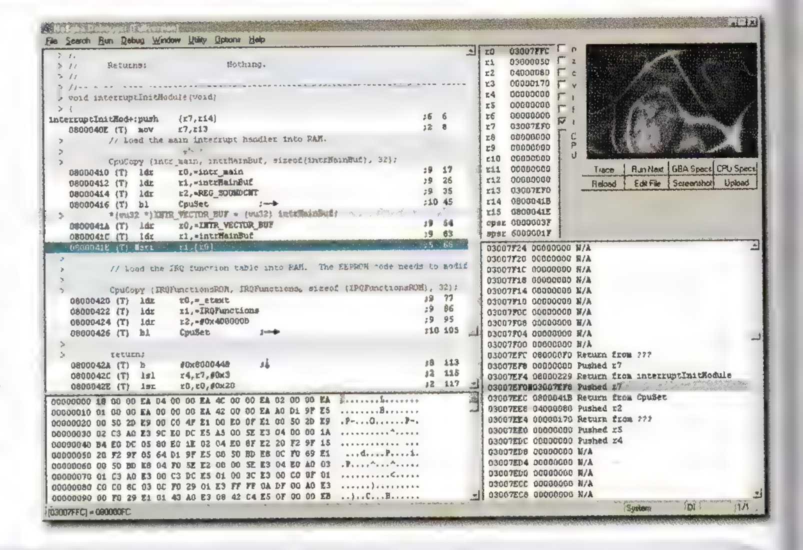
## PC上非常优秀的NDS模拟器

**NO$系列无论在哪个机种都是比较前端的。
在NDS时代，NO$GBA的模拟效果也是非常值得看好的。**

NO$GBA在GBA模拟器时代就是一个非常知名的调试工具(实际上还有NO$NES等多种调试工具），很多玩家用NO$GBA1.4破解版进行了不少GBA游戏的静态修改。此外,NO$GBA还是GBA模拟器中第一个实现联机功能的模拟器，在模拟器中有着相当重要的地位。

到了NDS时代后，由于硬件机能的原因，在初期NDS模拟器没有可以运行商业游戏的，在过了将近一年之后,模拟器的起色才开始变大。在NDS模拟器中领军的就是NO$GBA和IDEAS了。在这两个模拟器中IDEAS的侧重点主要是在画面方面，特别是3D画面的模拟方面，而NO$GBA的重心基本上放在运行速度方面，可以算是各有千秋。但现如今，这两个模拟器都算是目前来讲相对完美的，在一些高端配置的PC上一部分游戏已经可以做到完美模拟了。

NO$GBA在功能方面看着要比IDEAS多一些，实际上我们目前用的NO$GBA只是一个模拟器版本而已，真正的NO$GBA是一个很强大的调试工具，右图就是完全版的NO$GBA。

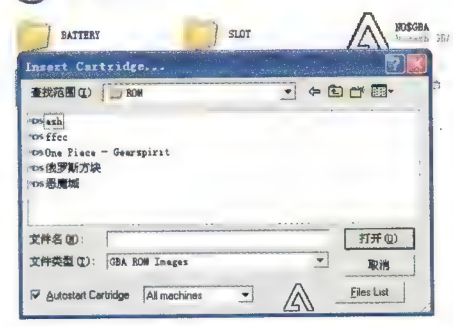


## STUDY①—基本使用方法

### ① 解压文件

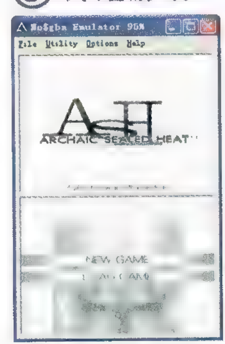
↑解压后直接运行就可以了，无需安装。

### ② 打开ROM




↑运行后直接提示打开ROM。

### ③ 开始游戏



↑选择好ROM后就会直接自动运行了。

## STUDY②—菜单选项功能介绍

◆File

Cartridge menu(files.lst)：打开ROM目录，热键F12。

Cartridge menu(filename)：打开ROM，和上面其实差不多，热键F12。

Reset cartidge：复位游戏，热键数字键盘*。

Load snapshot：读取即时存档，热键F7。

Write snapshot：存储即时存档，热键F8。

Load e-reader dotcode：读取e-reader数据。

Quit ：退出模拟器，热键ALT+X。

◆Utility

Cheats：使用NDS的金手指码。

Errors：汇报当前运行中的一些错误。

Screenshot：截图，热键Prtscr，截图后保存在剪贴板中,需要打开图像工具进行粘贴才可以。

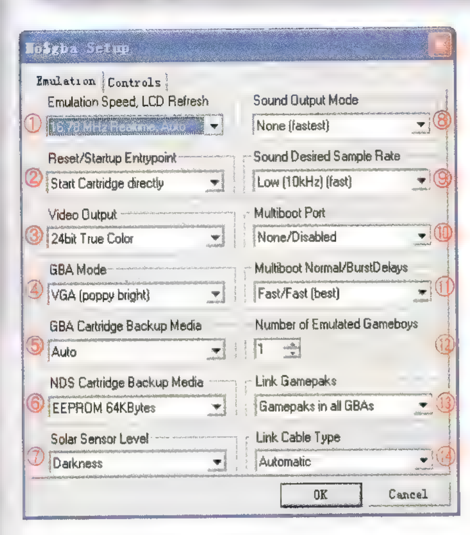
◆Options

Emulation setup：模拟器设置，热键F11，详细见下文。

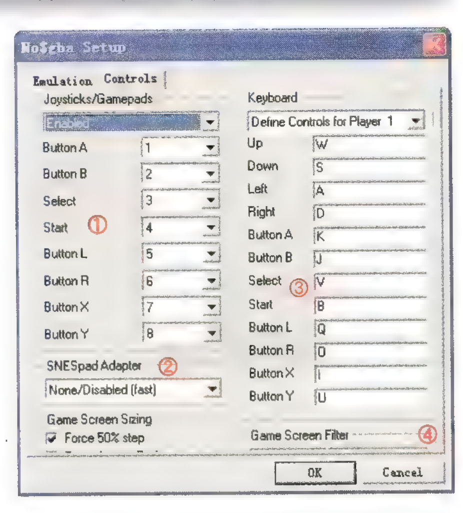
Controls steup：操作设置,热键F11,详细见下文。

Save options：存储当前设置结果。

# STUDY③—模拟器详细设置/操作设置



1、模拟器速度和刷新率设置
请根据玩家自己机器配置选择模拟器速度。
2、复位/运行游戏的方式
这个一般默认不动，直接进入。
3、图像输出颜色
这个也一般不变，是24位色。
4、GBA模式
调整画面亮度的，一般选择VGA。
5、GBA游戏存档类型
设置GBA游戏存档用的。
6、NDS游戏存档类型
部分游戏因为存档类型玩不了时就要设置一下。
7、太阳光感器
玩GBA版《我们的太阳》用的。
8、声音输出模式
机器配置不高的可以关掉提升速度。
9、声音采样率
如果关掉声音这个也就没必要了。
10、Multiboot Port
这个一般不用管它。
11、Multiboot Normal
这个也不用管。
12、模拟人数
输入人数后窗口数量就会增加，联机用的。
13、连接gamepaks
14、连线类型

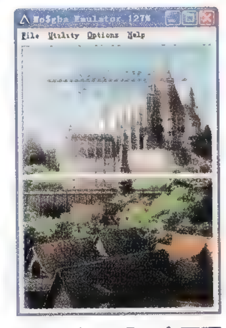


1、手柄设置：上面的数字请在控制面板→游戏控制器中找按键号。
2、SFC手柄接口位置：默认为不使用SFC手柄。
3、键盘操作设置：打上相应按键即可。
4、游戏截图修正。



# STUDY④—游戏测试报告

## 远古封印之炎

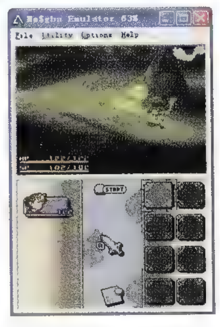


↑CG的时候不太流畅，但是到上面后一个画面是似乎死机了。

## 海贼王 GEAR SPIRIT

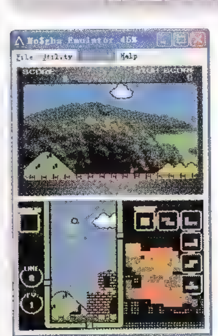
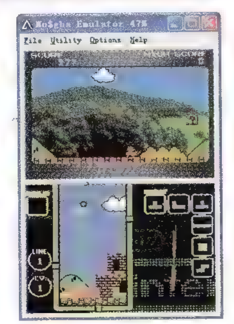
↑标题和菜单速度正常，进入游戏后托慢，贴图正常。

## 最终幻想 水晶编年史



↑片头CG比较流畅，进入游戏略慢，魔石的贴图错误也没有。

## 俄罗斯方块DS

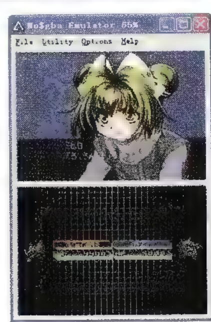



↑没想到俄罗斯方块也有点慢，不可小视啊。

## 恶魔城 废墟的肖像

↑这个实在慢得可以，下次我还是换个机器吧……

## 超级机器人大战W



↑用高一点的配置就可以完美模拟了，声音和图像都是。

Ideas模拟器简单上手指南

# Ideas模拟器使用介绍

## 在PC上完全模拟NDS指日可待

**当今最强的两个NDS模拟器之一。**
**除了现在还不能模拟麦克风外，其他模拟功能基本都达到了。**

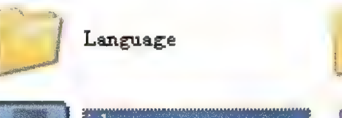
NDS模拟器一直都是很多玩家关心的热点。记得当时在GBA刚发售不久后，GBA的模拟器就公布了。在NDS发售前，很多玩家也做了模拟器方面的假象，比如NDS的功能用模拟器的话怎么实现比较好。不过NDS的模拟器成型时间就比GBA的晚很多了，一方面是因为NDS功能的原因，触摸屏和麦克风的模拟，另外一方面就是NDS的机能和GBA差距很大，模拟起来不是那么容易。

IDEAS作为NDS模拟器的一员，起了一个打响第一炮的作用。在NDS发售一段时间内，这个模拟器就放出了，当时还只是能模拟自制程序，目的是在PC上先模拟双屏显示。随着作者慢慢研究，这个模拟器终于可以运行商业游戏了。在目前的模拟器当中IDEAS算是模拟得比较稳定的，一些游戏因为PC配置原因会有托慢现象，贴图错误还是有的，但已经少很多了，大概在过几个版本就可以比较完美了。下面让我们来介绍一下这款NDS模拟器吧。

本文以最新的ideas1.0.1.9版本为测试主体。

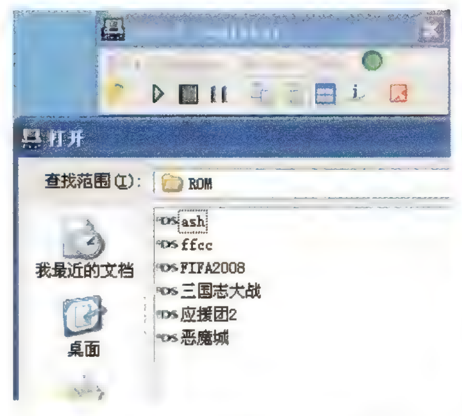
## STUDY①—使用步骤

### ① 1、解压运行



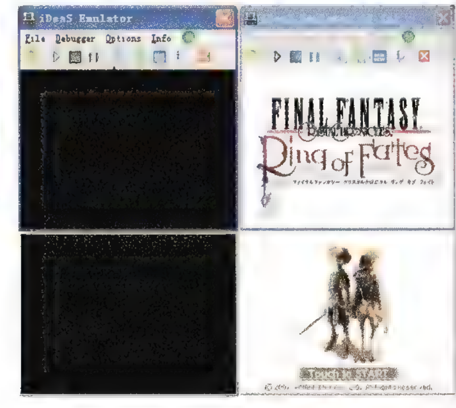
↑模拟器不需要安装，解开压缩包双击ideas运行。

### ② 打开ROM




↑点击上方文件夹的标志选择NDSROM打开。

### ③ 开始运行



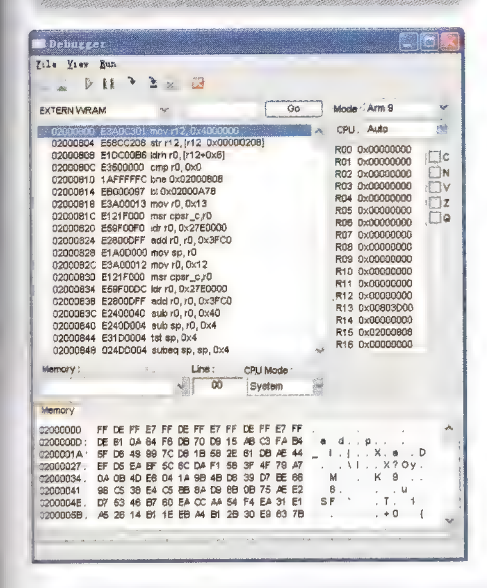

↑选择ROM后点文件夹旁边的运行标志开始模拟。

## STUDY②—各菜单功能介绍

### FILE

OPEN：打开ROM，快捷键为ALT+O。
START：开始模拟，快捷键为ALT+S。
PAUSE：暂停模拟。
STOP：停止模拟。
PROPERTIES：设置选项，里面包括常规设置、模拟器存档等目录、以及显示插件和声音插件的设置。除了模拟器目录和常规设置外，不推荐改动显示插件和声音插件的设置。
SCREENSHOTS：截取当前画面，快捷键是CTRL+P，不过再次截图时，原来的截图会被替换掉，目前还没有重命名功能。
GAME STATES：游戏的即时存档/读档，不少玩模拟器的玩家对这个功能都很看重的。
RECENTS：最近打开过的ROM列表。
EXIT：退出模拟器

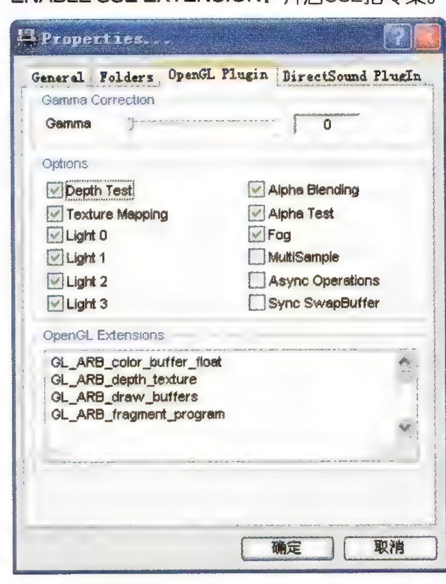
## DEBUGGER



模拟器自带的调试工具,上方是游戏中的ARM指令,下方是内存查看器。可以通过这两个功能查找数据或指令,完成动态或静态的修改。

## OPTIONS

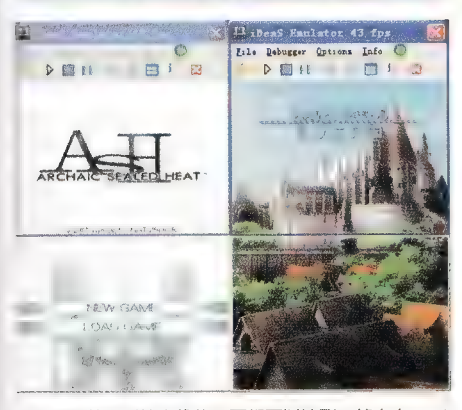
PLUGINS：插件控制，可以对声音和3D画面插件进行开关。
SAVE TYPE：存档类型，选择游戏的存档类型，一般自动选择就可以了。
LAYERS：各图层的关闭或开启。
INCREASE CPU SPEED：增加CPU的速度，可以按百分比来选择。
FRAMES SKIP：跳帧调整。
ROTATION：画面旋转，适用于把机器转过来玩的游戏。
KEY CONFIG：按键设置。
CHEATS：读取金手指功能,文件类型是.CHT。
LOCK WINDOWS：锁定下屏窗口，这样保证拖拽模拟器的时候下屏会跟着一起移动。
ENABLE SSE EXTENSION：开启SSE指令集。



# STUDY③—模拟游戏测试

笔者随便挑了几个游戏进行的测试。笔者家机器配置为：CPU奔腾4 2G、显卡ATI 9550、内存768M。由于没条件在更高的配置上测试，测试结果有些不足还请见谅。部分游戏在配置高一些的机器上可以完美运行了。

### 远古封印之炎

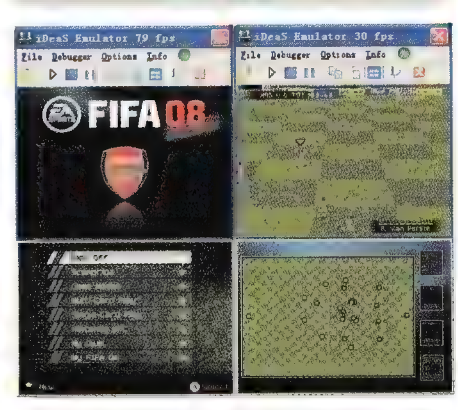


↑标题和前面剧情交代的画面都可以达到45帧左右，CG动画35帧。

### 最终幻想 水晶编年史

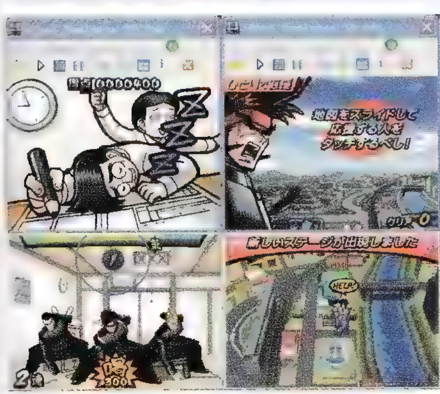
↑标题和选项都没问题，片头CG白屏，游戏速度还可以，魔石有贴图错误。

### FIFA08



↑菜单运行速度非常好,进入到游戏中后有拖慢,人物身上有一点贴图错误。

### 应援团2

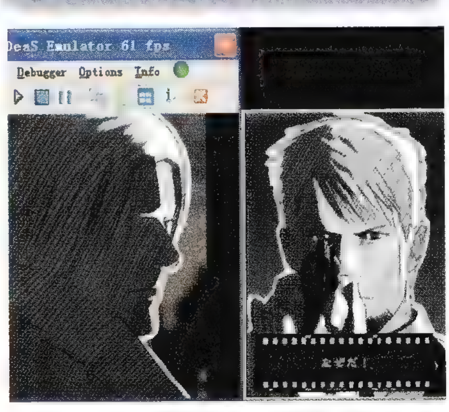


↑画面显示没有问题，音乐时有时断，大概是配置有点低的原因。

### 新超级马里奥兄弟

↑前版本的贴图错误得到了修正，目前没看到贴图问题，在配置高的机器上运行完美。

### 天使的记忆 祈愿之间



↑旋转270度之后就可以享受这款游戏了，画面贴图比较完美了，速度也可以。

05 模拟软件篇

NESDS模拟器简单上手指南

# NESDS使用介绍

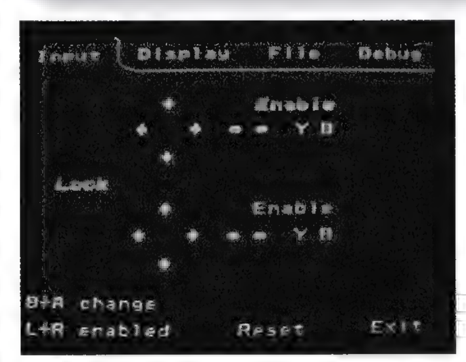
## NDS上最强的FC模拟器

**NESDS是一宽非常优秀的FC模拟器。**
**游戏中的画面后退功能在模拟软件中还是第一次见到。**

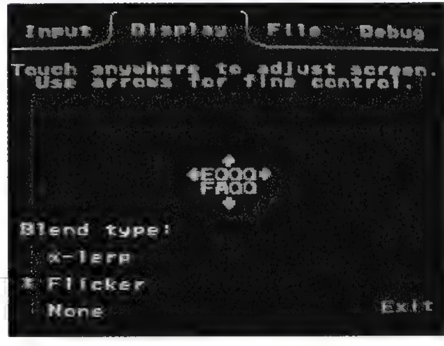
FC为我们的童年留下了不少美好的回忆。随着主机时代的发展，FC早就退出了舞台，虽然这样，但是还是有很多玩家难忘FC时代的游戏。在PC、GBA等各平台用模拟器怀旧老游戏也成为了一种风气。

NDS和PSP有所不同的是，PSP的机能很强，模拟下位的机种很容易。但NDS因为机能限制，完美的模拟器并不多。不过NDS的这款NESDS是相当不错的FC模拟器。最强的是按L可以对游戏进行快退，按R可以对游戏进行快进。接下来我们就来介绍一下。

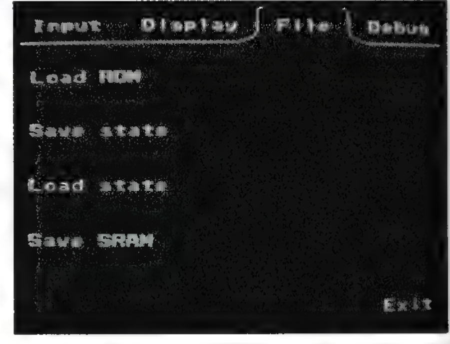
## STUDY①—菜单功能介绍




↑点击触摸屏出现菜单，点击ENABLE就可以启用按键。



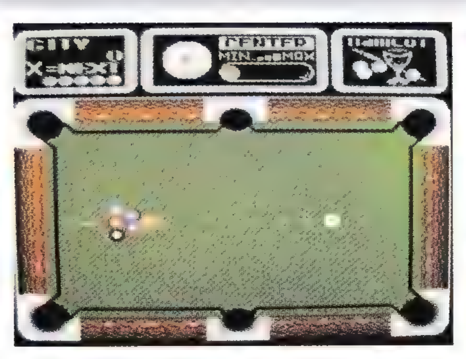

↑因为屏幕尺寸原因，在左下角可以选择画面修正方式。



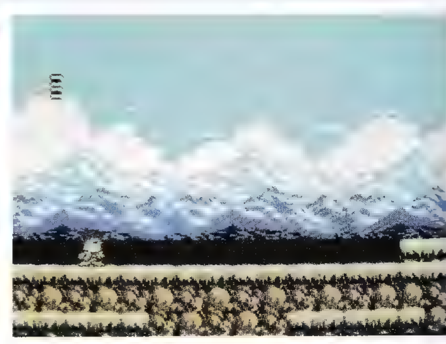

↑读取ROM以及存储或读取即时存档。

## STUDY②—FC经典游戏推荐

【天使之翼2】战术足球类型中可以说是一个典范了。



【花式台球】NDS台球游戏不多，拿这个休闲不错。



【圣铃传说】FC上要素和手感都非常优秀的动作游戏。

## 支持GB/GBC模拟，支持声音

# LAMEBOY使用介绍

### NDS上最优秀的GB/GBC模拟器

**LAMEBOY是NDS两个GB/GBC模拟器中最完善的。支持画面缩放，声音和速度也都很不错，特此推荐。**



GB是任天堂推出的一款很成功的掌机，为掌机业也起到了推动作用，这款掌机发展了11年的历程后也光荣退伍了。在这款掌机上有很多经典作品被玩家们称赞，很多游戏到现在还有人在怀旧。和GB相关的模拟器在PC上也是层出不穷。

在NDS上有两个GB/GBC模拟器，一个是DSBOY，另外一个就是我们要介绍的LAMEBOY。

DSBOY的完成度相对较低，目前还不能模拟GBC专用的游戏，而且没声音。而LAMEBOY基本上已经可以做到模拟完美了。相信很多玩家已经开始跃跃欲试了。

## STUDY①-基本操作介绍

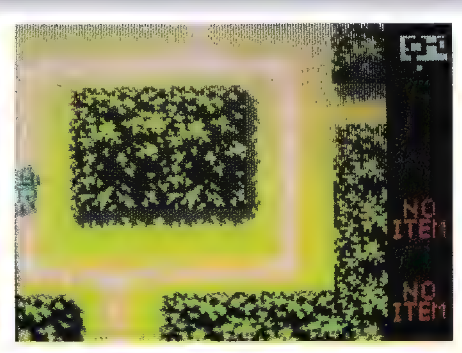
| 按键 | 功能 |
|---|---|
| Y键 | 屏幕缩放 |
| X键 | 无用 |
| L键 | 加速 |
| L+R | 读取ROM |
| 方向键 | 同GB/GBC的操作 |
| B键 | 同GB/GBC的操作 |
| A键 | 同GB/GBC的操作 |
| 开始键 | 同GB/GBC的操作 |
| 选择键 | 同GB/GBC的操作 |

↑正常画面效果

↑放大后的画面效果

## STUDY②-GB/GBC游戏推荐

【星海传说 蔚蓝星球】
GB后期推出的重量级大作，素质优秀。




【合金装备 幽灵通天塔】
名作系列合金装备也在GBC上有不错的表现。

【狂热节拍GB2】
非常不错的音乐游戏，休闲佳品。

Picodriveds简单使用指南

# Picodriveds使用

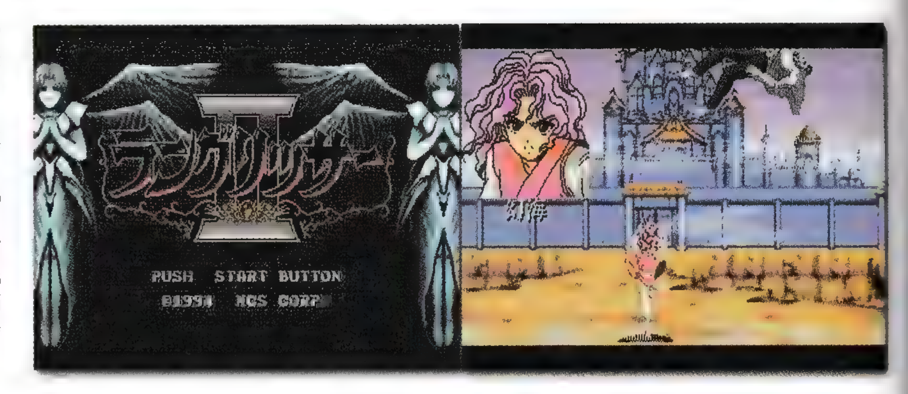
## 最有前景的MD模拟器，虽然还没声音……

**Picodriveds是目前模拟效果最好的MD模拟器。**
**目前部分图层还有一些错为，屏幕压缩后的文字也有待改进。**

MD作为SEGA推出的16位家用机也有很高的人气。MD上面例如《幽游白书 魔强统一战》《光明力量》系列等经典作品也非常多。当时MD在国内凭着这些游戏也风靡了一阵，给玩家们留下了不少美好的回忆。

在PC上MD也是一个受欢迎的模拟对象，即便是到了其他平台也是如此，这之中也包括NDS和PSP这两个新平台。NDS和PSP在硬件方面有差异，即便是模拟同样的低位机种性能上也有差别。

PSP的MD模拟器基本上运行算比较完美的，NDS目前还达不到完美。不过picodriveds这个MD模拟器跟NDS玩家带来了不少惊喜。目前0.1.7版速度有了明显提升，画面还是要靠压缩才可以显示全，而且没有声音，按键也只支持3键手柄。但是目前已经支持即时存档读档了(按X键)。



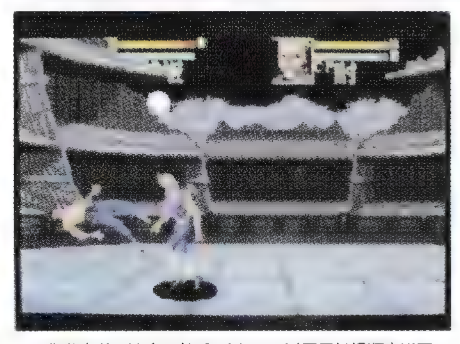

## STUDY①－三种画面缩放效果

↑上下通屏显示，字体方面被压缩在一起了，看起来比较别扭。

↑按MD画面比例显示，字还是看不清。

↑按画面原尺寸显示，字看清了，边上被屏幕裁掉好多。

## STUDY②－MD经典游戏推荐



↑【幽游白书】这个再熟悉不过了，不过图层好像顺序错了。

↑【火枪英雄】经典动作射击，GBA版的系统也没超越这作。

↑【大航海时代2】主角和要素都很丰富，系列很强的作品。

# 官方软件和自制软件的使用

## 软件使用篇

使你的NDS成为PDA的首选软件

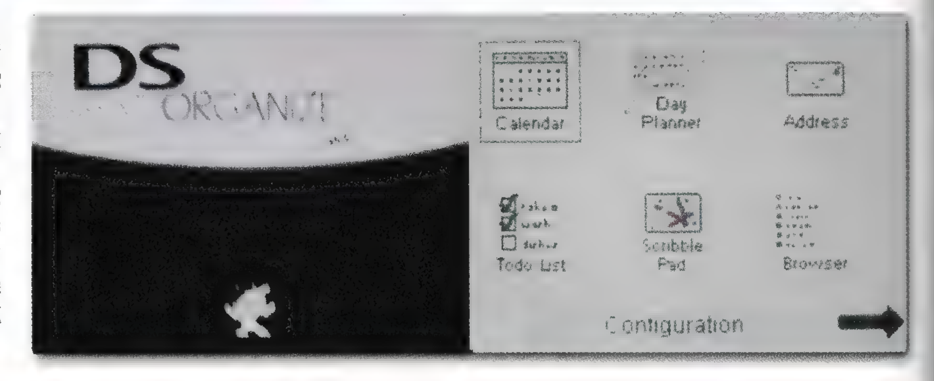
# DSOrganize

## NDS的功能不再单一，PDA也是可以实现的……………

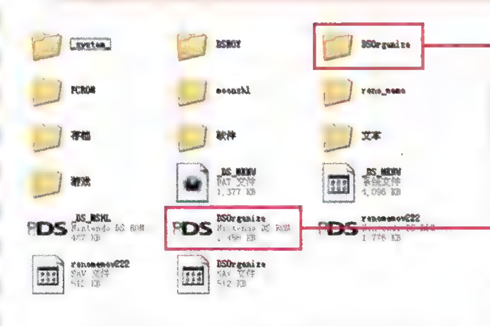
**可以使用触笔、按键两种操作方式。**
**具有记事本、画图板、文件浏览、网页浏览等功能。**

触笔、触摸屏，这两种东西结合在一起的电子产品，除了NDS你还能想到什么？PDA和掌上电脑。这两种产品比DS推出早很多，虽然是这样，但你有没有想过让你的NDS也具有PDA功能呢？不管你是以前有过这种想法，还是刚有了这种想法，现在这个设想已经被实现了。通过DSOrganize这个软件，可以让你的NDS具有PDA的功能。

DSOrganize是DS上的个人信息管理和计划工具，它可以让你的NDS具有记事本、画图板、文件浏览、MP3播放等功能。非常方便实用，相当于一个小的操作系统了。不过，这款软件的作者表示，目前还没有计划去建立操作系统、视频播放器或其他一类的功能，但相信在以后这些功能也都会被一一实现。




## 软件运行前准备



DSOrganize目录
除主程序外其他相关功能文件都在这里。缺少这个目录部分功能无法运行。

DSOrganize主程序
和DSOrganize目录要一起放在存储卡根目录下。

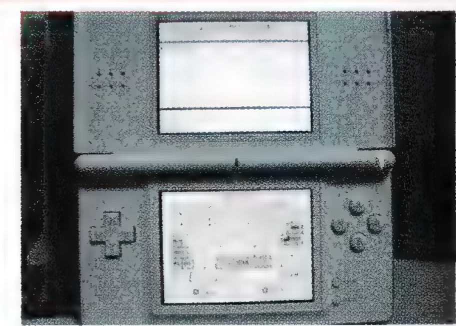
ICONS目录
DSOrganize界面图标文件夹，也称皮肤文件，可以自己添加。

PLUGINS目录
放置DSOrganize扩展插件的目录。

运行前首先要先解压，解压后会出现DSOrganize的主程序和DSOrganize目录。左图是存储卡根目录，右图是DSOrganize目录结构。

## 主要功能①：日历Calendar

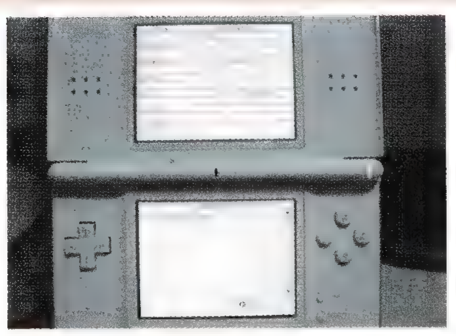
◆日历功能介绍
· 进入日历后按L或R向前向后翻页。
· 上屏显示当前星期、日期时间以及备忘录内容。
· 下屏显示日历。
· 按A键可以修改备忘录内容。
· 按B键可以定时段的备忘录。
· 日历界面下按START键退出。
· 日历边上的DAY PLANNER（计划功能）和日历基本相同，在此不做介绍了。



## 主要功能②–联系卡Address

◆联系卡功能介绍

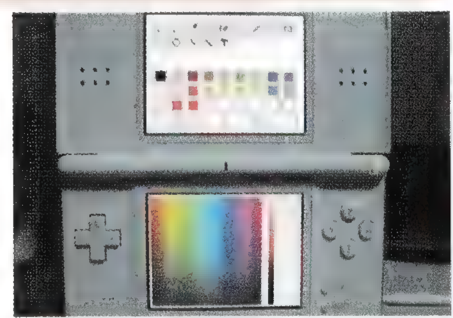
· 第一次进入后按B创建你的联系卡。
· 输入内容后按下屏键盘的回车键跳到下一格。
· L键为回到上一格，R键为跳到下一格
· 输入完毕后点下屏SAVE或按A键进行存储。
· 回到联系卡主界面可以看到添加的结果。
· 按A键可以进行编辑，按B键继续创建，X键可以选择删除。
· 按START键退出。



## 主要功能③–画图板 Scribble Pad

◆画图板功能介绍

· 按B键建立绘图板。
· 输入文件名后就可以画了。
· 方向键控制工具栏光标。
· ABXY控制颜色区光标。
· 在颜色区最下方一行的空白颜色上按START键可以自定义颜色。
· L键存储，R键退出。
· 图片可以在DSOrganize下Scribble找到。



## 主要功能④–文件浏览

◆文件浏览功能介绍

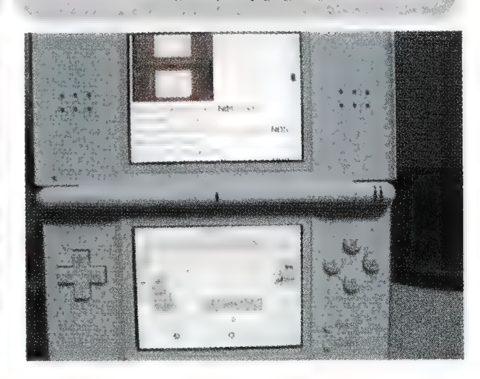
· 上屏显示文件或文件夹信息，下屏显示目录列表。
· 文件浏览可以显示图片文件、TXT文件、播放MP3等音频文件。
· 看图片时下屏显示缩略图，可以用触笔拖动。
· A键为打开目录，B键为回上一级目录。
· 按L/R键可以有建立新文件、删除、重命名、拷贝、建立新目录、剪切功能。
· X键可以隐藏文件，START键退出。

## 其他功能简介

### 计算器

### IRC聊天工具

### 网页浏览器



NDS上第一款支持手写汉字的辞典

# 乐引辞典手写汉字版

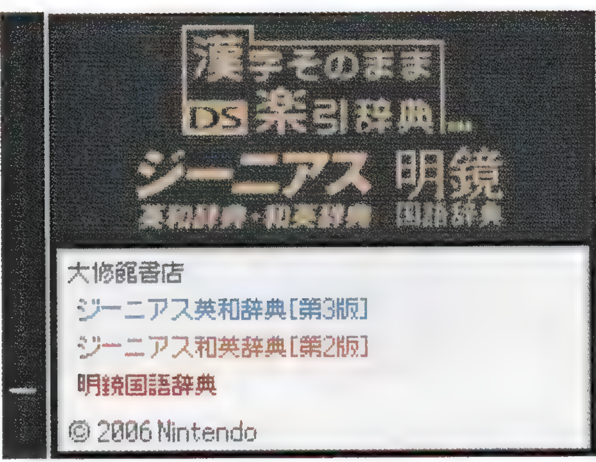
## 便携机上最强的日语、英日、日英辞典……

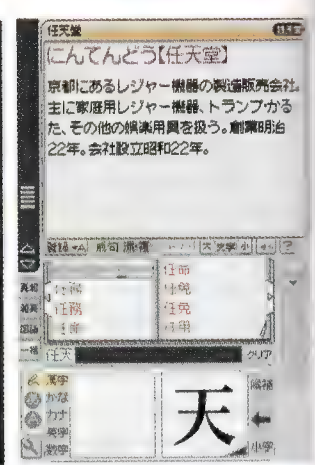
**这款辞典拥有强大的手写输入，以及模糊识别机能。**
**除了查询词汇之外，这款辞典还能让你感受到其他趣味功能的魅力。**

### 乐引辞典系列

在DS刚发售的时候很多人就想过DS的触摸机能可以实现手写功能，这样可以有一个支持手写功能的辞典。在2005年6月，任天堂发售了NDS上第一款支持手写输入的辞典——《乐引辞典》，这款辞典有日英、英日互译功能，也可以作一款日语辞典来用，但这个辞典的缺点是不支持汉字输入，导致在实用性上大大降低。

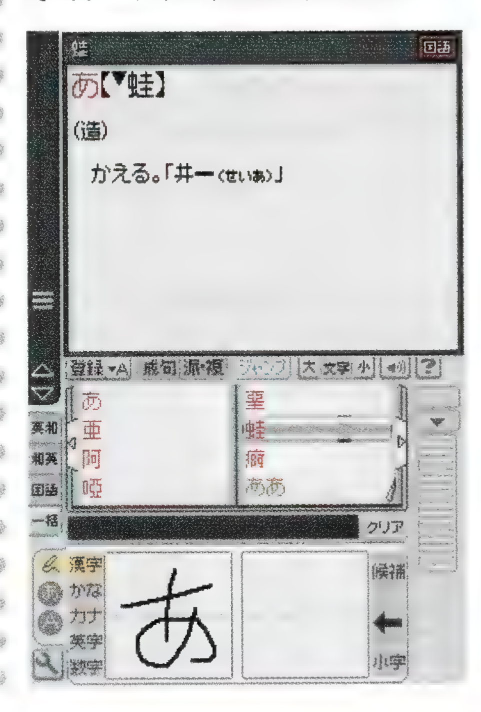
一年后任天堂发售了《乐引辞典》的续作——《汉字手写乐引辞典》，这次发售的辞典有了汉字手写输入功能，在词量上也比之前的丰富。下面我们就来介绍一下这款日语辞典。

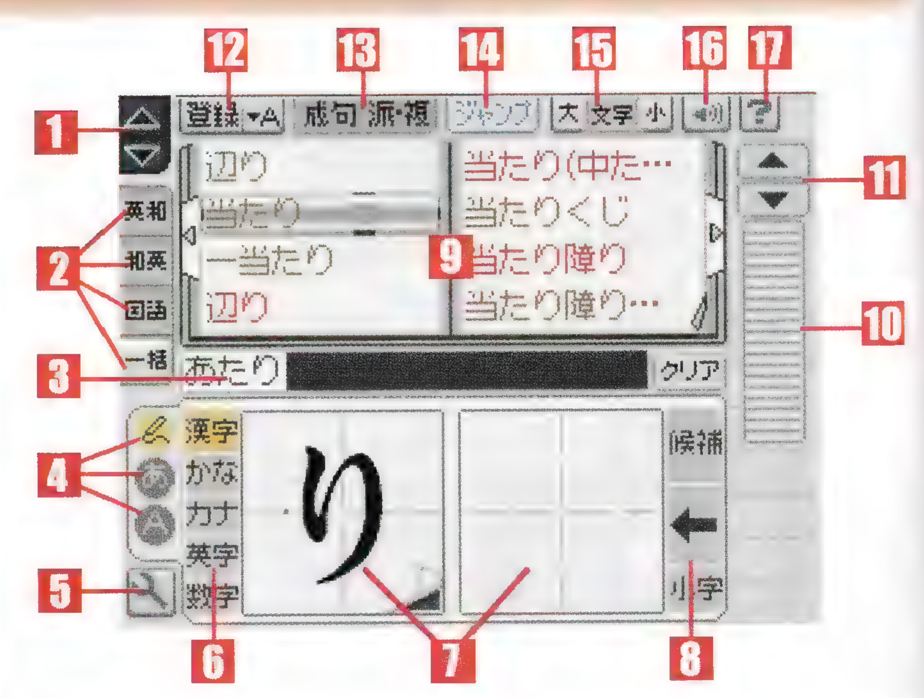



## STUDY①—基本功能和操作界面介绍

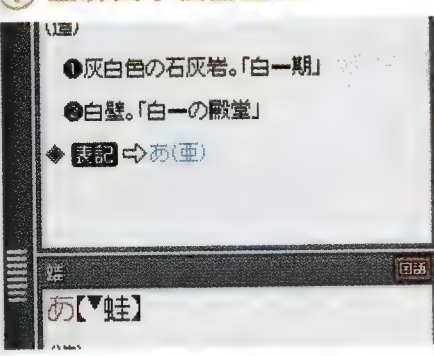
运行后会出现辞典的使用说明，这是照顾刚使用该辞典的新手。如果看使用说明就点下面的“次～”，不看的话就点左上角的关闭。



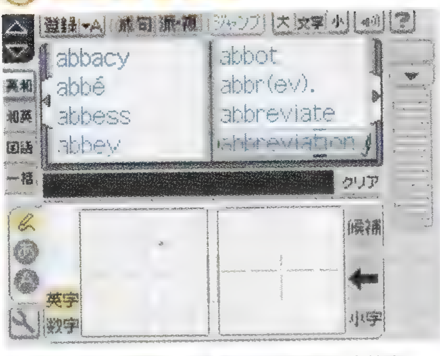

上面就是这款NDS《汉字手写乐引辞典》的主截面。这些功能按键都是分布在下屏，十分方便使用者点击操作。刚使用这款辞典的人对这些功能可能不太了解，下面我们就按使用功能来介绍一下。上图标注对应后面的序号，方便对照。

## ① 上屏文字视窗翻页



点击上下的箭头后，上屏的文字视窗就会翻页，可以方便查看之前搜索过的词汇。

## ② 辞典搜索范围

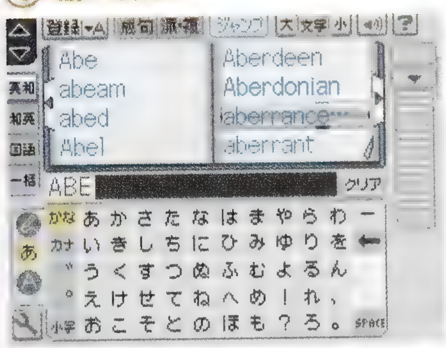


英和、和英、国语分别是是从各所属辞典中搜索；一括是从以上3个辞典中搜索。

## ③ 文字输入栏

在下屏输入文字后，在这里就可以显示出来了，最右边的クリア是清除当前输入的文字。

## ④ 输入方式

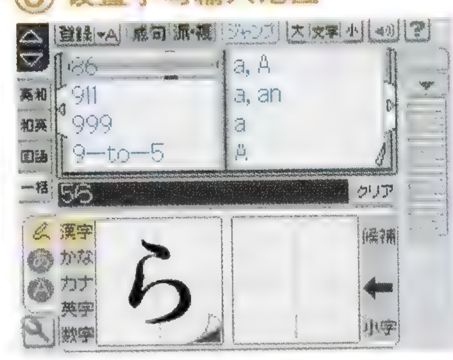


在这里可以切换输入方式，从上到下分别为：手写输入、日语键盘输入、英语键盘输入。

## ⑤ 系统设置及其他

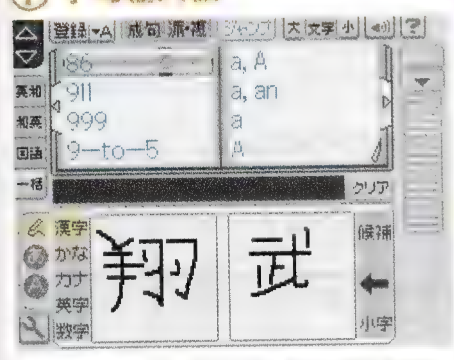
可以进行辞典系统设置，除此之外还有一些其他的功能，在后面会进行详细介绍的。

## ⑥ 设置手写输入范围



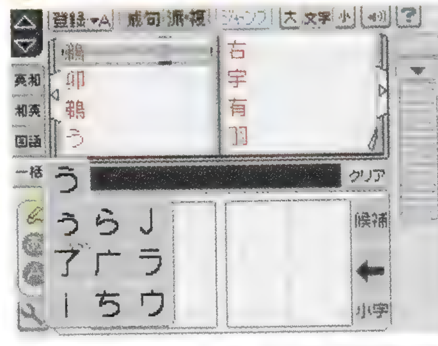
汉字的范围是最大的，包括了以下四种输入方式。但在下面4种的范围中识别更精确。

## ⑦ 手写输入板



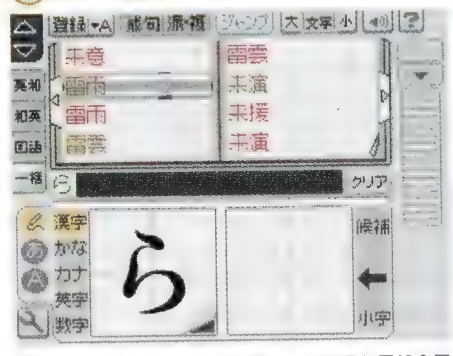
在这两块手写板上可以进行文字输入。要注意的是，输入出的文字识别的时候是按笔顺和结构识别。

## ⑧ 文字输入辅助工具



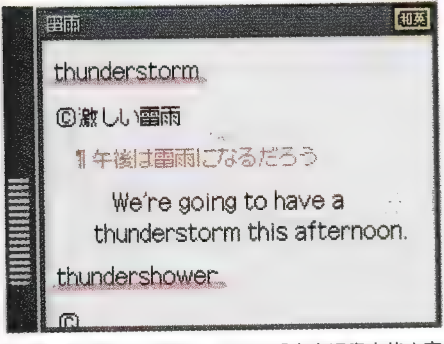
候补是选择字型笔顺相近的字，避免模糊识别的错误。箭头是删除输入栏前一个字符。

## ⑨ 辞典查找结果



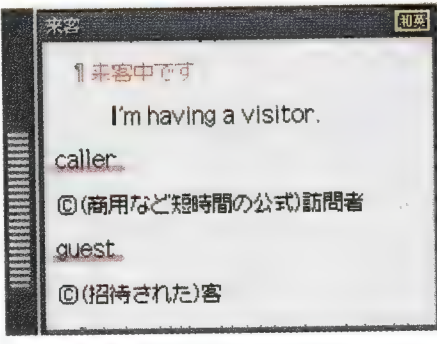
输入文字后，这里就会显示结果，点击后上屏就会显示出词意。两边的箭头可以进行辞典翻页。

## ⑩ 滚动条



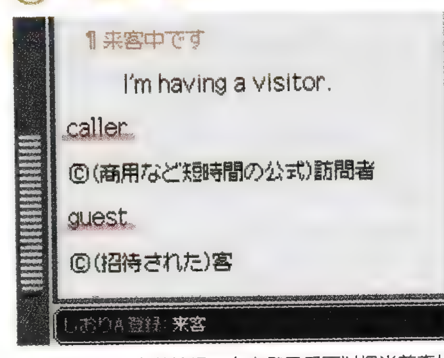
触笔在滚动条上划动的时候，上屏文字视窗中的内容就会向上或向下翻动，方便查看比较长的内容。

## ⑪ 翻页工具



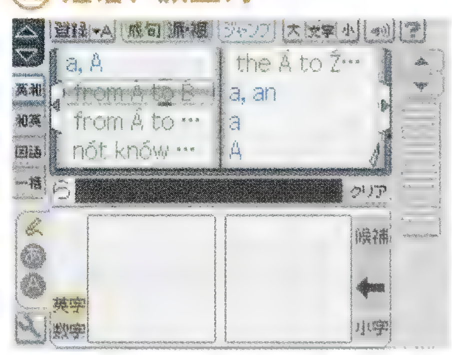
和滚动条的功能差不多，不过这个不用拖动，点一下箭头后直接向上或向下翻一个页面。

## ⑫ 书签功能



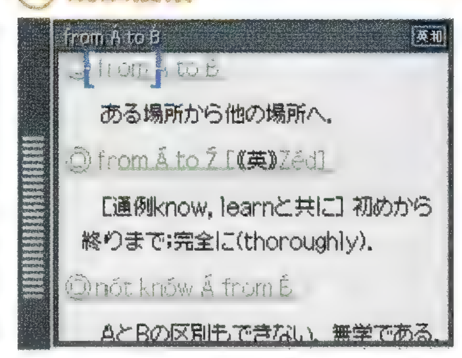
一共有ABC三个书签组，点击登录后可以把当前查找的词存到书签组中，然后在功能设定中的书签中查询。

## ⑬ 短语、派生词




功能英译日辞典专用功能，点击这后可以将查找范围缩小到英语短语、简单句型或合成词中，很方便的。

## ⑭ 跳跃搜索




在搜索到的内容中有英语的时候，可以使用这个功能查找这些英语单词，并迅速找到该单词的意思。

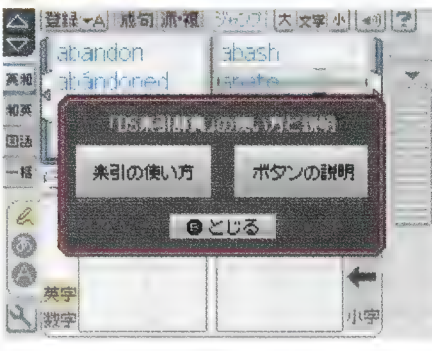
## ⑮ 文字大小

用来调整上屏显示内容的字体大小，字体小的话，显示的内容就会多一些，太小可能就看着吃力了。

## ⑯ 语音功能

上屏搜索结果中有该标志的词可以点击这个按键听人语发音。有发音的都是英语辞典。

## ⑰ 帮助功能




点击后会出现辞典基本使用方法和功能按键介绍。功能按键介绍就是我们上面介绍的那些了。

以上就把这款字典基本的功能介绍完了，这款辞典使用起来十分简单，只要输入完文字，选择相应的词汇就可以了。书签等功能也为方便程度上增色不少。

辞典的主要功能是查询词汇，但现在一些电子辞典中也有一些简单的附属软件。比如我们在文曲星中见到的游戏功能等。

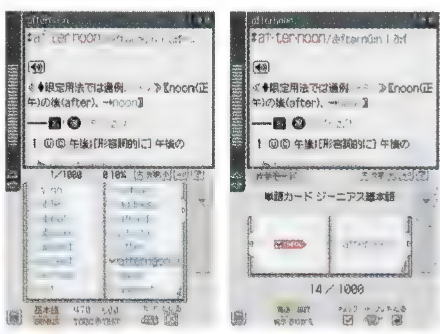
这款辞典虽然没有游戏功能，但它的附加功能也不止如此，在功能设置选项中还有很多不错的功能。这些功能在一般辞典中是没有的，完全是自己的特色。

很多使用者对这些功能的用途并不太熟悉，下面我们就来介绍功能设置中的附加功能。

# STUDY②—系统设置及其他功能

## A 英语单词

在英语单词功能中收录了1000个常用单词。单词列表被做成了书页的样子，界面看起来也感觉很友好。点击单词后上屏会出现单词的日文翻译，而且这里收录的单词都是支持人语读音的。在前面的方块中打勾，可以标记自己记住或没记住的单词。



在右下方有カード选项，点击后进入到单词卡片界面中。单词卡片中显示的单词都是单个一页，两边的箭头可以进行翻页。

左页下方的两个选项可以切换英语和日语同义词，点击和译后，出现的都是日语的同义词，方便背单词。

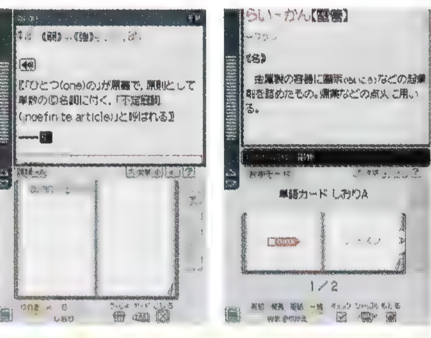
右页下方是切换单词卡显示方式，チェック是显示或不显示已经选中的单词；シャッフル是翻页的时候随机显示一个单词。

## 书签功能

前面提到过，使用登录按钮可以把查找到的词加入书签当中。进入书签功能后，可以看到左页下方有4个选项，分别是りれき、A、B、C。

りれき是查找的记录，我们在辞典中查看过的词都会记录在这里。ABC分别代表3个书签，使用登录功能可以把想要的词记录下来，比起りれき要显得整齐。

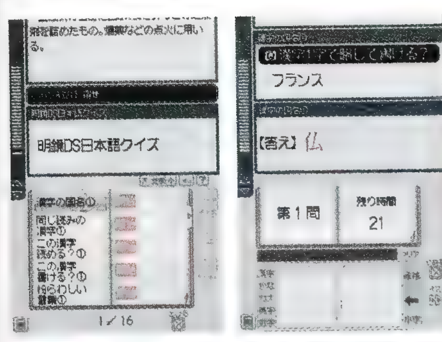
下方的垃圾桶是用来清除记录的，但删除的时候就是书签或查找记录中的内容全部清除。卡片功能和单词的大致相同，只不过这里是针对书签记录的词汇使用的。



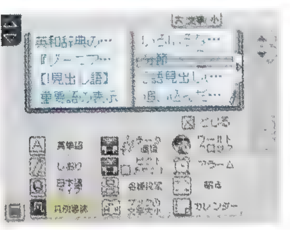
## Q 日语问题

算是这个辞典中的一个小特色了，以问答游戏的方式来帮助使用者熟记词汇。这些问题也都是很有意思的，比如汉字书写国名、四字成语等。

回答问题的方式是在下屏书写答案，旁边有倒计时，如果答案正确就会自动判定，进行下一题。如果答案不正确，将会一直对该答案不判定，直到有正确答案或者到时间为止。实在想不出来的时候可以点击边上的パス按钮，上屏就会出现这道问题的相应答案了。



## 常识读物

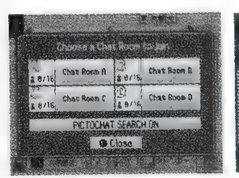


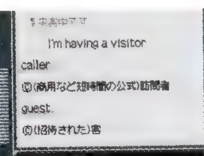
在这款辞典中不但有词汇查找，还有一些和词汇、语言相关的知识介绍，特别是对英语语法的介绍尤为详细。

点击想看的项目后，上屏就会出现文章，便可以阅读了。

## 聊天室

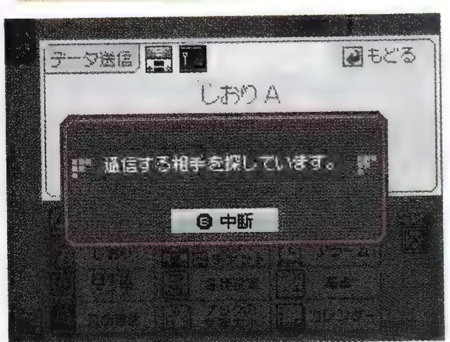
由NDS主机自带的聊天室功能扩展而来的，使用方法大致相同。在下屏选择要进入的聊天室。进入聊天室后可以看到和NDS内置的差不多，但是左边工具栏中多了手写，由于是内置在手写辞典中的，所以在输入功能上也支持了手写，而且还支持了汉字输入。





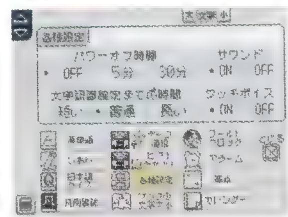
在右下角可以看到“乐引”的图标，点击后可以切换到辞典模式，再点一次可以切换到聊天室模式，十分方便。

## 档案通信



感觉这个功能的必要性不大，只是用来进行书签的传输。

## 各种设定



设定功能一共分4项：

电源关闭时间：在5分钟或30分钟按键触笔无动作后，电源自动关闭，为了节省电量。

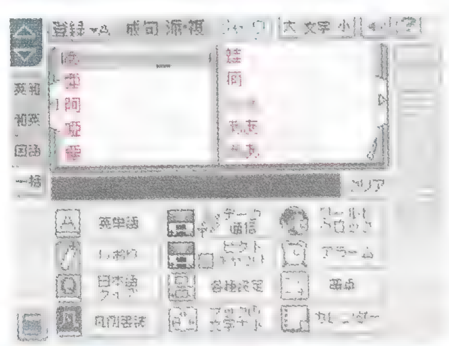
声音：系统中的所有声音开关。

文字输入确认时间：设置手写输入后文字确认时间的长短。

触摸声音：用笔点击项目时的声音开关。

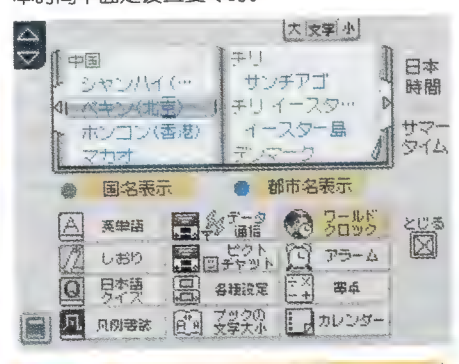
## 词汇列表文字大小

设定词汇列表的文字大小，设定字体为大，一页可容纳4个词。设定为小，一页可以容纳5个词。



## 世界时钟

可以清楚查看世界多数国家知名城市的目前时间。绿字代表国名，蓝字代表城市名。在日本时间下面是设置夏令时。



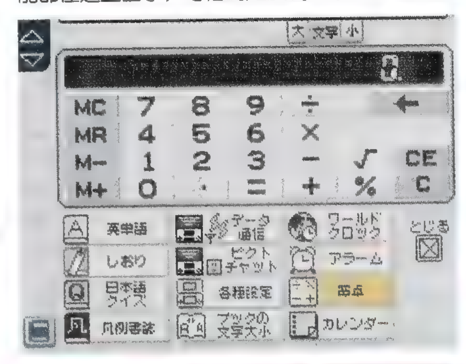
## 闹钟功能

也算是一个挺有意思的功能。简易闹钟直接设置在多少小时多少分后响，适合于一天之内的安排。在简易闹钟右边有3个闹钟方案。这个在制定起来就比较详细了。上面是星期日到星期六，下面是闹钟响的频率，每周都响或者只响这一次，最右边就是在几点响。设定之后就可以盖上机器做其他事情了。

闹钟只限于开机使用本软件或者使用本软件休眠时。到时间后，会发出“嘟嘟嘟，嘟嘟嘟”的声音，声音逐渐变大。

## 计算器

这个功能就不用多介绍了，计算器的简单功能都在这上面了，可惜的是没有科学型计算器。



## 万年历

这个功能也不用多介绍，点击相应的月份后，日历就会在上屏出现。最多可以查到2099年。

至此《汉字手写乐引辞典》的所有功能就都介绍完了，虽然这是一款英日、日语辞典，但里面很多功能我们也是可以用到的，比如查日文词汇的英语词义，也是可以起到日语辅助翻译作用的。

NDS上第一款支持中文输入的记事本

# Reno memo功能简介

## 由国人自己开发，支持5万汉字

**Reno memo实现了NDS上输入中文的功能。**
**国人自己开发的中文输入软件，让很多玩家期待着手写功能。**

在NDS上有各种实用的自制软件，但大部分的软件都是国外的爱好者制作的，其实在国内也有很多热衷于软件开发的爱好者，他们用自己的软件拓展了NDS的功能，我们都有这样的梦想就是在NDS上来编辑中文，而NDSBBS开发组的willreno 就实现了我们的梦想，他制作的Reno memo中英文记事本软件：内建有全拼中文输入法和英文输入法最大支持字符数为10万（汉字5万）使我们在NDS上也能编辑文字，软件具有常用文件处理功能：新建，保存，另存为，读取。有全篇阅读快捷按键，能帮助浏览整个文章，方便您进行编辑工作，同时还有体贴的自动读取的功能，自动打开最后一次保存的文件，免去用户再次输入文件名称打开的麻烦。而且willreno还开发了利用双卡的版本用S2端作为缓冲工作，缓解NDS本身机身内存不足的问题。有着比单卡版本更快的运行速度。willreno根据烧录卡开放代码对部分烧录卡加入了复位的功能，在START菜单中增加退出选项，方面用户返回到烧录卡的界面，免去重新开机的麻烦。程序具有自动识别烧录卡的型号的功能，会针对不同的烧录使用不同的重启代码。

## 主要功能介绍

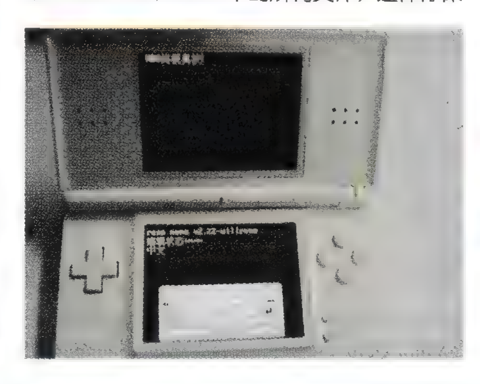
1、输入法功能：内建立中文输入法和英文输入法，支持中文和英文标点输入，按A键切换，拼音输入后点减号和等号进行候选。

2、文件操作功能：新建文件，保存文件到存储卡，另存为文件到存储卡，读取文件。

3、编辑功能：具有自动换行和自动翻页。可以在文本的任意地方插入汉字或者英语，可以插入当前日期和时间，可以在英文输入法下插入{，}，可以在中文或者英文的输入法下进行换行。其中v2.20支持最大1023个汉字的输入，2047个英语字符的输入，v2.21支持最大10万字符，5万汉字的输入。当一页输入完成后，在输入的字母会放到新的一页显示。

4、浏览功能：修改完毕后想看看成果，就用此功能就可以了。在编辑状态下按B键就可以进入浏览状态。(字的颜色是绿色)。在此状态下，你可以浏览你的整个文档，按L/R是进行翻页，这样就可以看看你之前写的。当然这个功能的衍生就是可以把reno memo当成一个 txt的阅读软件(txt文件的大小不能超过2KB!

5、文件列表功能：在读取和保存的时候，上面的屏幕就会有一个文件列表，该列表显示\reno_memo\record下的所有文件，这样你保存和读取的时候就不要记忆文件名称了。文件列表是按L/R进行翻页的。



6、自动读取功能：自动读取上次开机保存的文件，这个可以在每次开机自动打开上次没有写完的文件然后接着写（此功能可以自行添加或者删除，根据\reno_memo\下有没有save。rms来判断）。

7、使用文件夹：让你的根目录不在凌乱。你只要把reno_memo文件夹，和.nds文件放到根目录下就可以。你在reno memo v2.20/v2.21输入的文档会自动全部保存到\reno_memo\record下。想在reno_memo上看小说的用户一定要把你的txt文件放到\reno_memo\record下才能在本软件打开!

8、有蓝色小光标做提示，使用更方便。

fvbbb     vvugghn m,.potdx  bfd
s  vdffy6st jcr7ojdw2rtu768ijbc

NDS上最完美的检测软件

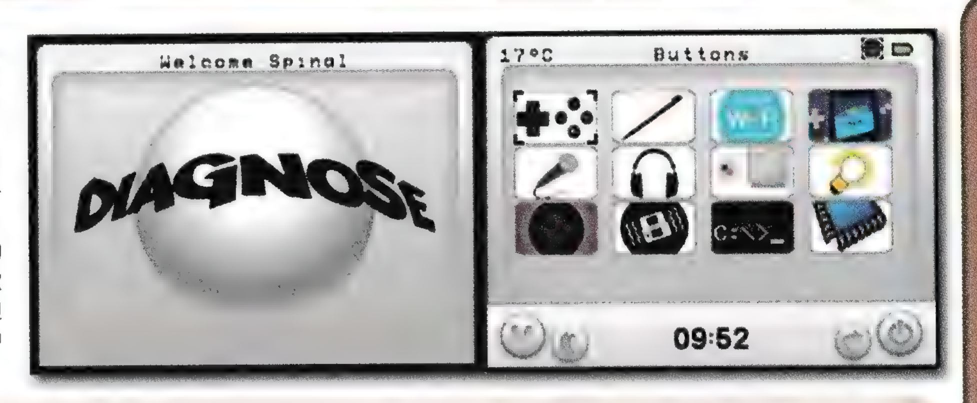
# 检测软件Diagnose

## 强大的检测功能，能成为您购机的好帮手

**Diagnose是由NEO FLASH小组开发的检测软件。**
**这款软件对NDS的测试项目很多，可以让你购机更加轻松。**

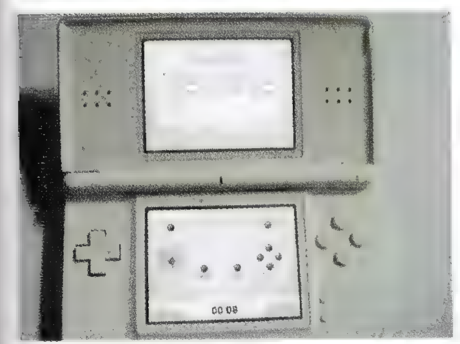
这款软件是NEO FLASH SUMMER 2007上的参赛作品，是一款非常实用的软件。可以说是当今最好的NDS检测软件了，可以通过软件对NDS各部分进行检测，让你直观的知道NDS到底有没有什么问题。

这款软件最大的受益者就是购机的玩家，购机中除了机器外观之外，剩下要注意的要点都可以用这个软件帮着检查，可以说是购机的最好帮手。如果用R4这类可以作引导的卡来运行这个软件，还可以跳过初次设置的画面直接检测。部分游戏店里也用这个软件帮购机的玩家来测试机器。从界面上看有12项，但有些在购机中是用不到的，我们在这里只介绍购机中常用功能。



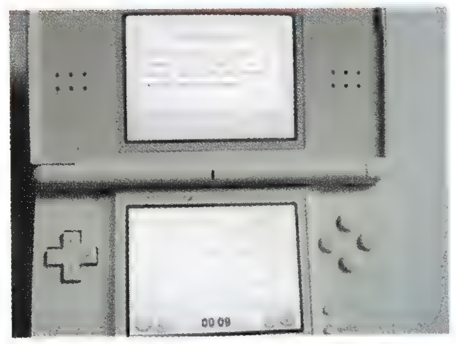

## 购机常用功能介绍

### 按键测试



↑按动按键的时候棕色的点就会变成红色。

### 触摸屏测试



↑在屏幕上画，要看触笔位置准确不准确。

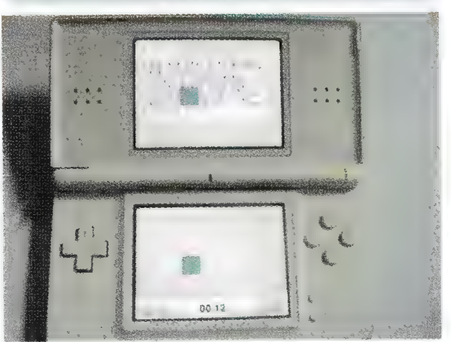
### GBA测试

↑测试从GBA卡槽直接启动。

### 麦克风测试

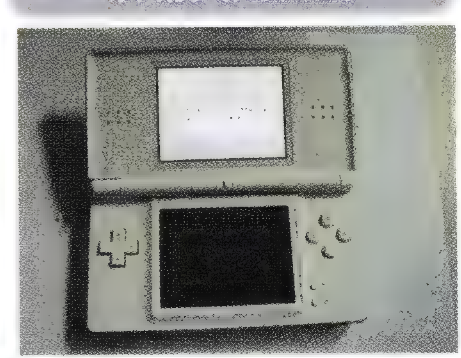
↑对着麦克风吹气，绿条就会上涨。

### 坏点测试



↑几种颜色的图片叠在一起闪烁，可以拖动。

### 屏幕关闭测试



↑先关闭下屏，然后点击SELECT测试上屏。

NDS上功能最全的涂鸦软件。

# COLORS!

## 支持触摸屏压感，支持图片输出

**这款涂鸦软件是目前最好的一款。**
**作者为左利手玩家设置了左手操作方式，非常体贴的设定。**

NDS最大的特点是什么？触摸屏！没错，就是这个。很多喜欢画画的玩家也想过在NDS上使用触笔在触摸屏上画画，就像在手写板上画画一样。NDS的第三方软件中曾经出过绘画软件，但由于功能方面不够强，画好的图片也不能导出，所以显得很鸡肋。但是对于自制软件就不一样了，因为用存储卡作为存储介质，所以导出功能根本不在话下。这次我们介绍的就是一款自制的涂鸦软件。

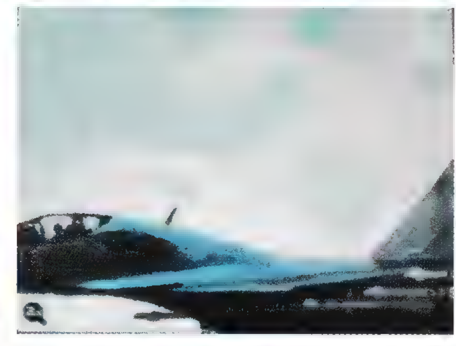
COLORS！是一款NDS上的涂鸦软件，使用方法和网上的涂鸦板类似，而且功能方面也很强大。操作方面也比较简单，作者考虑到部分人是左利手，还设置了左利手操作方式，非常不错。目前最新版本是1.06，和前一个版本相比，在界面上进行了美化，功能也有所强化。进入软件后，上屏幕显示的是网站的LOGO，下屏幕是作者手绘的COLORS！标题。这也算是一个小演示，让使用者对这款软件有个第一印象。点击按键或触摸屏幕后，上屏和下屏变成白屏，这样我们就可以开始画了，不过在这之前，让我们先对软件的各项功能有一个详细的了解吧。由于考虑到左利手和右利手的原因，方向键、L键和ABXY、R键的功能是相同的。

## STUDY①—软件介绍

### ①↑键/X键

↑放大，对当前图像进行放大，最大可以4倍。

### ②↓键/B键

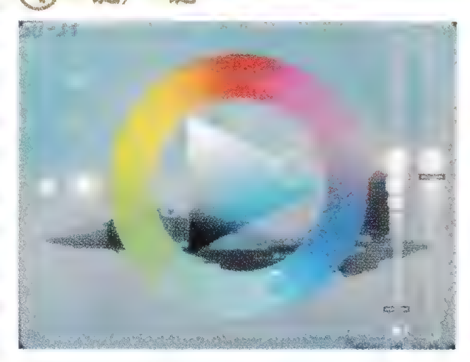


↑缩小，对当前图像进行缩小。

### ③←键/A键

↑拖拽工具，按住后可以用触笔在屏幕上拖拽。

### ④L键/R键



↑进行颜色选取，还可以调整线条粗细等。

### ⑤→键/Y键

↑吸管工具，用触笔在屏幕吸取各部分的颜色。

### ⑥START键

↑菜单选择，下屏为各功能菜单。

## STUDY②–功能菜单介绍

① FLIP X：水平翻转

② FLIP Y：垂直翻转

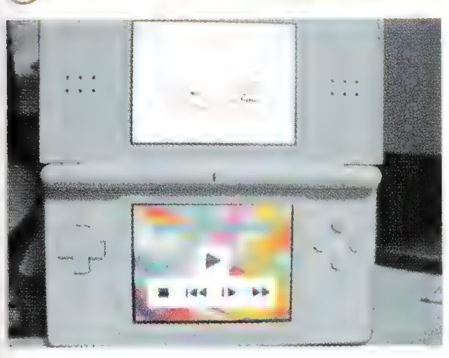
③ CLEAR：清空屏幕

④ CALIBRATE：设置压感

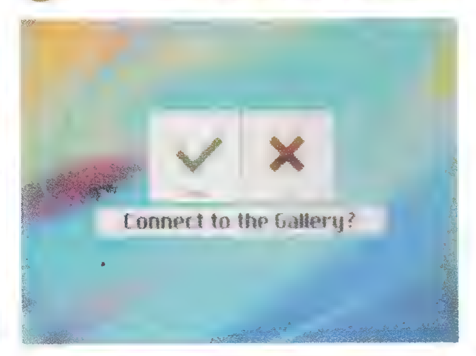
⑤ LOAD：读取记录

⑥ SAVE：存储记录

⑦ PLAYBACK：回放功能



⑧ WI–FI：连接无线网络上传




⑨ 存储图片

↑在选项中选择存储之后，一个存档会生成3个文件，PNG是图片文件，可以在电脑上看，为512×384。TMB是存档文件，DRW是回放文件。

### COLORS作品展示

双卡破解Opera浏览器和完全操作指南

# Opera浏览器

## NDS上首款网络浏览器，使网络功能更完善

**NDS浏览器的双卡设计解决了NDS内存小的弊端。**
**通过触摸屏，支持手写输入和触笔拖动是该浏览器最大的优势。**

NDS本身不带网页浏览器让人感到有些遗憾，主要原因是NDS的内存太小，而且没有存储设备来放置浏览器所需的缓存数据。虽然NDS已经有了不错的无线网络，在日本等游戏发达国家，使用NDS联机已经是很平常的事。但是只能联机游戏的NDS，在网络功能上显得单调，起码无线网络就不能被充分地利用。任天堂也认识到了这点缺陷，为了增加NDS在网络方面的附加价值，任天堂官方推出了NDS和NDSL使用的网络浏览器——Opera浏览器。

NDS版Opera浏览器于2006年7月24日推出，后来甚至传出了自带浏览器软件的NDS的消息，不过后来这个传闻就不了了之了。Opera的优点和好处就不再重复了，目前NDS(NDSL)和Wii都在用它。无论是速度还是操作都很好，本篇介绍这款Opera浏览器的使用方式。当然，我们的重点是如何使用烧录卡来运行Opera浏览器。

## STUDY①–Opera运行原理及破解版运行方法

正版Opera软件有两张卡，一张NDS Slot1和一张Slot2的卡搭配使用才行。插在NDS Slot1槽的是Opera的主体软件，插在Slot2的是保存浏览网页时的记忆空间的卡，比如存放网页Cache文件等等，这个卡类似存储卡或者我们常见的烧录卡。使用PSP上网的朋友都知道，网页的临时文件存档在PSP记忆棒的相应文件夹中，但是NDS就比较麻烦，本身没有可以存储文件的地方，只能通过增加存储卡的方式解决这个问题。

和NDS游戏一样，Opera推出不久就被黑客提取出来，做成rom放到网络上。但是有一个问题没能解决，只用一张烧录卡没办法实现正版Opera的双卡联动运行方式。于是在欧版Opera推出不久后，黑客组织破解了rom，然后编制了修改程序，通过修改原rom文件实现在烧录卡上运行Opera浏览器。不过还是需要两张烧录卡。

### 烧录前的准备工作

●硬件准备：

1、NDS/NDSL 1台
2、Slot1烧录卡1张（DSlink、AK等NDS端烧录卡）
3、Slot2烧录卡1张（SC或者M3）
4、无线网卡1个

●软件准备：

1、Opera浏览器ROM（0591编号）
2、破解补丁tf-odsc

### ROM破解方式

下载0591编号的Opera Rom不难，破解补丁也不难找到，到网络上很容易搜索到。最难的是必须有两张烧录卡，而且是一张Slot1和一张Slot2。这个破解补丁只对应SC卡和M3卡，也就是Slot2的卡必须是这两种才行。当然那种型号都行，后期的M3 Lite都行。Slot1的卡没有规定，任何卡都可以。如果你恰巧有这两张Slot2卡，符合条件的话不妨试一下Opera浏览器。首先使用破解补丁给ROM处理一下。

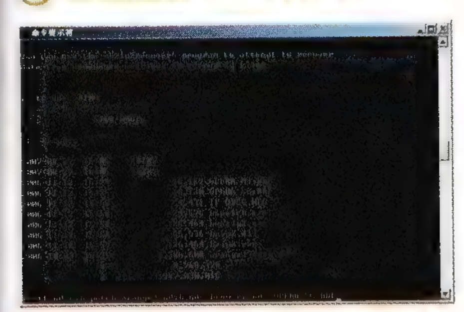
### ① 先将文件解压缩

将下载的两个文件都解压缩，就是图中的这两个文件，一个浏览器ROM文件，另一个是破解文件。

### ② 破解程序tf–odsc

把tf-odsc解压缩后获得这些文件，其中bspatch.exe是打补丁程序，OPERA_M3.BDF和OPERA_SC.BDF分别是对应M3和SC烧录卡的补丁，本人测试了SC卡和M3 Lite，截图为给SC卡打补丁的操作。然后把浏览器ROM拷贝到这里，图中的arangel-ndsb.nds就是浏览器ROM，然后需要在DOS提示符下运行破解程序。

### ③ 给浏览器ROM打补丁



打开DOS窗口，键入如下命令："bspatch arangel-ndsb.nds browser.nds OPERA_SC.BDF"，然后回车。如果是M3卡，命令后面输入的是OPERA_M3.BDF。再说明一下，bspatch是打补丁命令，arangel-ndsb.nds是浏览器解压缩后的默认名称，browser.nds是生成的文件名称，OPERA_SC.BDF是补丁名称。这些名称可以根据实际情况更改，当然键入的命令相对应更改即可。

### ④ 打补丁过程

按回车键打补丁的过程很短，几秒钟就完成了。如果如图显示，没有任何提示，那么就成功了。否则请检查命令的输入是否正确。

### ⑤ 生成破解版浏览器文件

打完补丁后到tf-odsc文件夹中查看，会发现多了一个browser.nds文件，这既是破解过的Opera浏览器ROM了。

### ⑥ 烧录ROM准备运行

由于本人使用的是支持Clean Rom的AK烧录卡，所以直接将刚才生成的browser.nds拷贝到TF卡里面就行了。如果你使用其他Slot1烧录卡，请根据具体情况烧录ROM。然后就可以准备运行了。

## ROM的运行方式

把两块烧录卡都插到NDSL中，然后运行浏览器ROM。这里没有什么特殊的，和普通ROM没有区别。能够正常运行的话，会出现Opera浏览器保存记录的画面。不能正常运行，肯定是Slot2的卡不符合要求，会出现没有找到扩展卡的说明，然后只能关机了。下面是使用AK卡和M3烧录卡的过程。

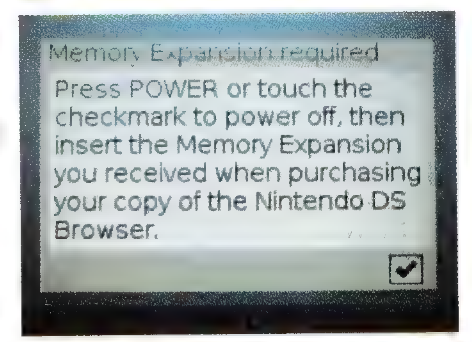
### ① 运行ROM

Opera浏览器ROM在AK烧录卡中的信息，存档类型直接识别为2M。

### ② 出现破解组织信息

进入ROM后，下屏出现了这个logo。这是破解组织Triforce的logo，正版卡里可没有哦。

### ③ 不能正常运行的界面




如果出现这个界面，那么很遗憾不能运行浏览器。一般都是Slot2卡的问题。

正常运行后会在Slot2卡保存记录，然后设置浏览器。



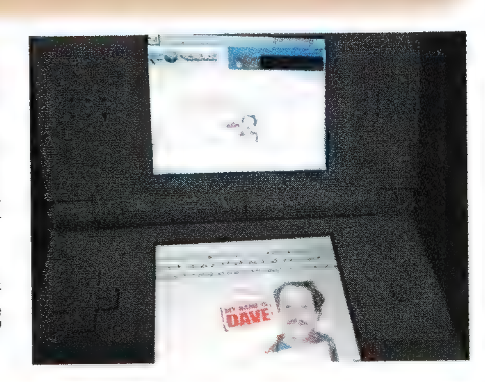
## STUDY②—Opera浏览器的功能介绍

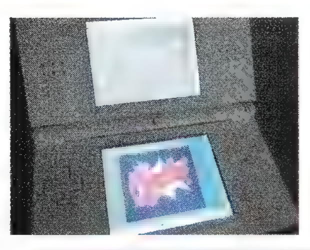
NDS Opera浏览器特性
版本：Opera 8.5
功能：HTML,XHTML,XML,ECMAScript,CSS;
SSL 2.0/3.0,TLS 1.0
格式：Flash，动画，声音，PDF

下面就利用NDS的双屏和触摸机能，演示一下Opera浏览器在NDS上的特点。首先看一下，这款浏览器在双屏上的显示方式。（注：显示方式并非显示模式，在浏览器中可以设置两种画面显示模式，后面有详细说明。）

显示方式1：下屏浏览完整画面，使用触笔选择某一个区域，上屏显示这个区域的放大图像。

显示方式2：下屏显示某区域的放大图像，上屏显示完整画面。当然，在这个模式中选择区域的时候，就不能够用触笔，而是要用十字键了。

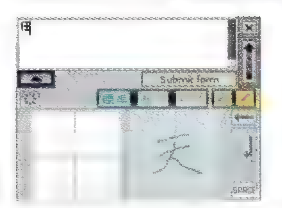




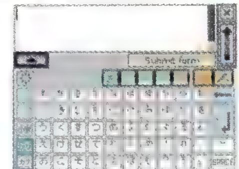
显示方式3：使用两个画面同时显示一个网页，不适合快速浏览网页，适合查看长篇的内容。

## Opera的文字输入方式

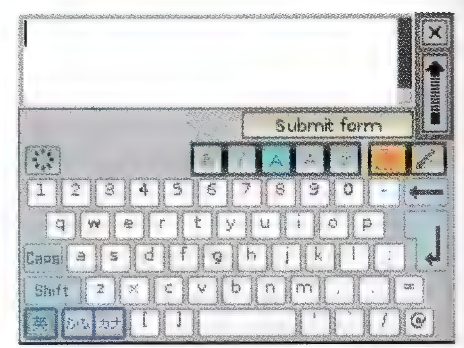
利用NDS的机能特点，Opera浏览器的文字输入方式有两种：软键盘和手写方式。软键盘方式和PSP、部分手机等其他移动设备类似，使用十字键选择屏幕上给出的键盘中的各种字母进行输入。手写方式是利用NDS的触摸屏，用触笔直接写出需要输入的文字，浏览其中的手写识别系统自动确认用户所输入的文字。需要注意的是，手写方式的输入要严格一些，尤其是笔划，否则输入速度可能会大打折扣。



使用触摸屏输入文字后，添加到上方网页的某些位置中(比如论坛留言板)。



菜单选择笔形图标，进入手写模式。键盘图标就是软键盘了。



切换英文字母输入，可惜目前还没有中文输入法。

在中文网页上通过输入日文汉字进行搜索时可能还会因为编码不同出现乱码。

如果增加中文字库，相信容量会大很多。

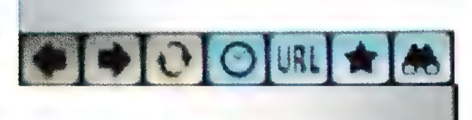
# STUDY③—浏览器的运行和初始设置

1、运行浏览器和运行游戏的方法没有区别，只要把两盘卡插到NDS上，然后开机直接上方NDS卡显示的浏览器图标即可。

2、第一次进入浏览器要设置一些内容，分别是键盘输入语言、时区、浏览器登陆密码。

3、初始设置完成后，浏览器会提示是否设置网络连接功能。前面文章中介绍过NDS通过任天堂官方USB无线网卡登陆Wifi网络的方式，所以本文后面只讲述使用国内流行的“Mini神卡”和NDS的联接方式。

## 软件界面



第一次进入浏览器，默认的是搜索界面。屏幕下方图标是工具栏，这里包含浏览器所有功能和设置内容。从左到右依次为：

◆向后　◆向前　◆刷新　◆历史记录
◆URL地址　◆书签　◆查询　◆设置
◆帮助　◆SSR模式/Overview模式切换
◆关闭/开启网页上的图片
◆放大页面
◆跳转（页面最上和最下快速跳转，只有SSR模式可用）
◆切换（切换两个屏幕显示内容，只有Overview模式可用）

## 浏览器的操作方式

前面在"Opera的文字输入方式"一节中说了在Opera中输入文字的两种方式：手写和按键。其实整个浏览器的操作也不外乎这两种方式。对于接触移动设备较多的玩家来说，按键操作不会觉得困难，而手写输入非常有趣，也更适合家里的老人或者不熟悉这类设备的家人和朋友使用。

● 触摸笔操作：

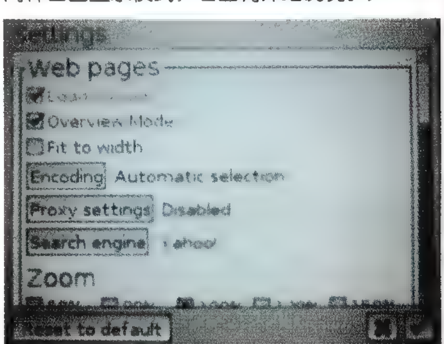
NDS上的浏览器最大特点是利用NDS的触摸屏。于是在没有键盘鼠标的掌机上，使用网页也变得非常舒适。并且利用手写输入，在NDS上输入文字的速度比PSP快很多。在NDS上浏览网页，使用触笔点击网页上的各种功能按钮或者不同的输入选项，进行各种操作的感觉不错。用触笔拉动浏览器右侧的网页滚动条，就可以上下移动页面进行浏览了。

● 按键操作：

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| 十字键 | 选择菜单和对话框内容；在网页上可以在网页链接和不同元素间进行选择。 |
| A | 点击所选链接、确认输入和进入工具栏。 |
| B | 停止网页读取或者刷新网页。 |
| X | 在SSR模式中,快速跳转网页的上下部位；在Overview模式中，切换屏幕位置。 |
| Y | 直接选择到工具栏。 |
| Select | 打开书签文件夹。 |
| Start | 进入URL地址栏。 |
| L/R | 功能键。 |

## Opera浏览器的功能介绍

利用NDS的双屏和触摸机能，Opera浏览器的浏览方式有什么特点呢？下面先让我们来看一下，这款浏览器在双屏上的显示方式。（注：显示方式并非显示模式，在浏览器中可以设置两种画面显示模式，后面有详细说明。）




## 画面显示模式

在前面的“Opera浏览器的功能介绍”中标注了显示方式并非显示模式，那么这款浏览器的画面显示模式都有哪些呢？这里就来介绍一下。NDS版Opera浏览器有两种显示模式：一，NDS的双屏幕同时显示一个网页，这个网页被挤压到NDS屏幕宽度，浏览的时候只要上下拉动网页即可浏览到整体网页。二，显示完整网页的正常模式。这时NDS的一个屏幕显示全部页面，另一个屏幕显示这个网页放大的局部。很明显，这两种模式是为了阅读网页文字和浏览网页图像设计的。

● SSR模式：SSR是小屏幕显示模式(Small Screen Rendering)的缩写，这个模式是专为移动设备设计的显示模式。SSR的特点是屏幕被挤压到一个屏幕宽度，不需要左右移动屏幕观看网页，背景上的图片不会显示出来。适合浏览文字量大的网页，用户只需要上下移动页面就可以方便地阅读。不读取图片的做法也是为了便捷地打开文字量大的网页。

● Overview模式：NDS的一个屏幕显示完整的网页,只是画面尺寸会变小；另一个屏幕显示这个网页中的某一部分,这时按X键能够切换屏幕。

# STUDY④–Opera浏览器的其他功能

## 屏幕截图模式

在SSR模式中可以截取网页的某部分画面显示在上屏，并且无论下屏浏览什么网页，这部分画面在上屏是保持不变。

这个功能的用途是什么呢?屏幕截图功能的设计非常实用，优点是非常方便地记忆网页内容。比如我们在某个网页看到一个登陆密码,这时使用屏幕截图功能在上屏截取这个密码信戏画面,然后把下屏转到需要输入密码的页面,这样就可以按照上屏的密码输入进入了。是不是非常有趣?其实,这个功能有些类似PC上同时打开两个页面的做法。利用NDS的双屏真的实现了打开"两个网页"的方式,虽然只是屏幕截图。

屏幕截图功能的使用方式：在页面中同时按下L和R键，然后按A键进入截图模式，再次按A键继续截取正在浏览的画面。再次按L和R键就可以退出屏幕截图模式。

## Opera浏览器的设置

点击进入浏览器工具栏的设置图标，里面包含各种设置内容。这些内容和PC上使用的浏览器设置内容差不多，其实要简单很多，所以很容易理解。

编码：选择浏览网页所需编码

代理：设置代理服务器

锁定浏览器：设置浏览器密码

连接：进入Wifi设置

快捷设置：设置快速输入内容

## 搜索引擎

搜索引擎我们已经见过了，就是刚打开网页时看到的那个界面。和PC上的网页浏览器的功能没什么区别，我们可以在搜索里输入需要查找的信息，然后浏览器自动在浩瀚的网络上查找这些关键词。NDS版Opera浏览器的默认搜索引擎是Yahoo，我们可以在设置中更改搜索引擎,比如改为Google。

## Opera浏览器使用感受

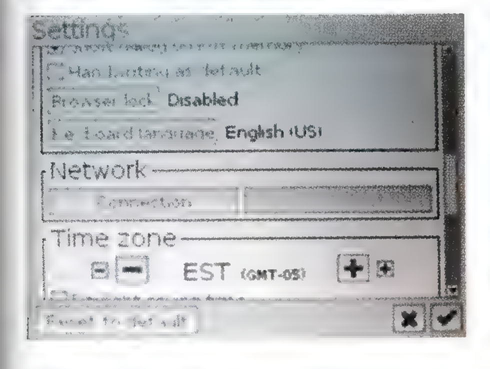
通过介绍，你会发现NDS网页浏览器的使用方式很简单，只要能够使用PC上的网页浏览器的玩家就不难上手。两种画面显示方式作为互补，浏览图像或者文字，解决了NDS屏幕较小的缺点。浏览器的界面简单，但是功能全面。作为掌机上的网页浏览器，使用触摸屏输入文字非常方便。当然，购买这款浏览器最大的用途是携带使用。如果经常外出，通过NDS发邮件或者查信息会不错，只是没有中文系统这个缺陷对国内很多玩家来说比较严重。

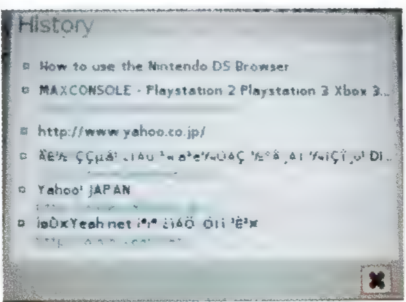
**优点：**

- 随身携带的便捷
- 简单的设置方式
- 便捷的浏览操作
- 没有病毒的威胁

**缺点：**

- 没有中文输入法
- 会出现中文乱码




↑浏览器登录的历史记录

## Point! 关于浏览器的常见问题和回答

Q：可以使用学校或者公司的无线网络上网吗?

A：可以，根据不同的环境进行网络设置。

Q：在外面使用浏览器有什么要求?

A：需要能够作为无线路由的网络。

Q：有些网页不能打开是怎么回事?

A：用Flash和PDF文件制作的主页，有可能部分不能打开。使用了大量图像等数据网页也有不好打开的情况。

Q：为什么主页显示速度很慢?

A：和前面一样,如果使用了大量的图像，这种网页打开就会比较慢。别忘了这是使用无线上网方式。解决的方式是,在浏览器中关闭图像浏览功能,打开的速度就会大幅提高。

Q：使用Opera浏览器可以使用邮箱吗?

A：可以使用普通的web邮件服务。某些利用浏览器的限定服务可能不能支持。

Q：支持在BBS留言，或者更新BLOG吗?

A：可以。某些利用浏览器的限定服务可能不能支持。

Q：能够利用Opera浏览器进行网上购物，或者互联网上的拍卖交易吗?

A：可以。同样某些利用浏览器的限定服务可能不能支持。

Q：能够保存图像和主页内容吗?

A：书签信息能够保留，不过不能保留以外的图像和主页内容。

Q：能够限制小孩子使用这款浏览器吗?

A：可以通过设置口令的方式，限制浏览器直接运行。同时，能够把有害的页面服务进行限制。

Q：USB无线网卡也可以作为热点使用吗?

A：只要设置好了就没问题了。

## NDS上最好的DLDI软件

# DLDI补丁程序

### 容易操作，收录丰富是这个软件的亮点

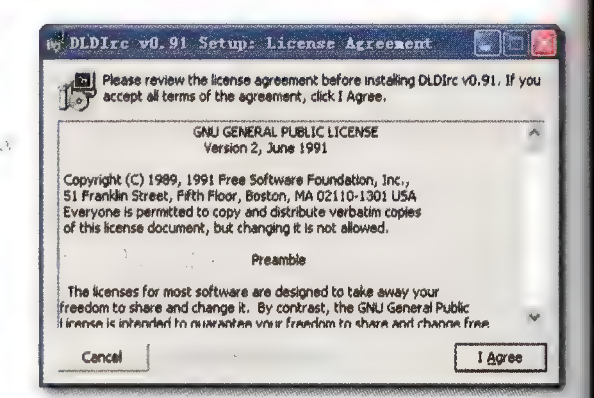
**基本上任何自制软件都需要DLDI的支持。**
**这款软件收录了当今所有烧录卡的DLDI驱动补丁，是使用自制软件玩家的必备。**

DLDI是“动态连接设备接口”的缩写。DLDI实际上就是一个公用的烧录卡驱动程序集合，现在基本所有的主流烧录卡都有DLDI驱动。烧录卡支持DLDI的意义主要就是为了自制软件。基本上所有软件都是符合DLDI的规范，因为目前卡的种类太多了，软件开发者如果针对每一个烧录卡去研究驱动方式，会花费大量的时间，而且也不是很必要。

现在只要烧录卡有DLDI驱动，就可以让支持DLDI的自制软件在卡上运行。软件开发者也不用再为支持新的烧录卡而多次改写程序了。

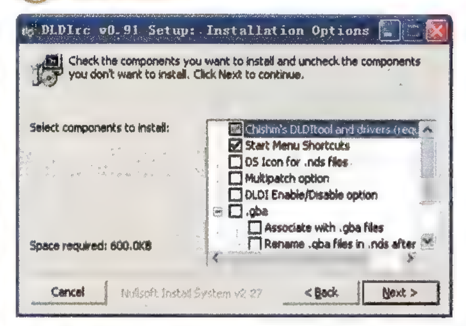
玩家们在使用自制软件之前要给软件打DLDI补丁，否则软件拷进烧录卡也无法运行，不过现在部分烧录卡内核有自动打DLDI补丁的功能了。对于一些没有这种功能的卡来说，我们这次介绍的这个软件是非常有必要的。

DLDIrc是一个将目前所有烧录卡DLDI补丁整合在一起的软件，该软件安装和使用都非常简单，也是目前最流行的DLDI补丁软件。



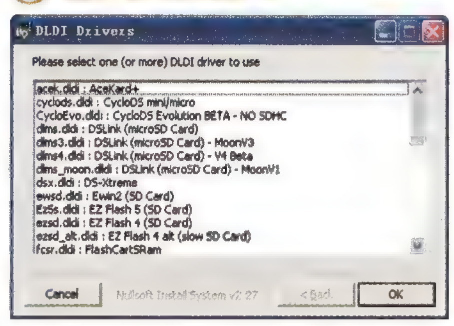

## STUDY①—详细使用方法

### ① 安装软件



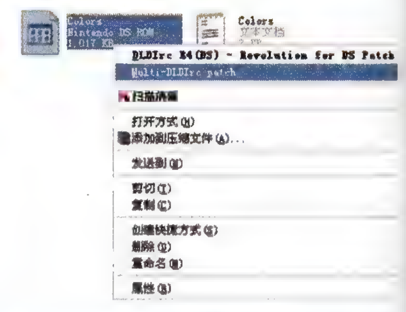

↑软件安装界面好多选项，一会介绍。

### ② 选择你的烧录卡




↑选择你要用补丁的烧录卡类型，可多选。

### ③ 给自制软件打补丁

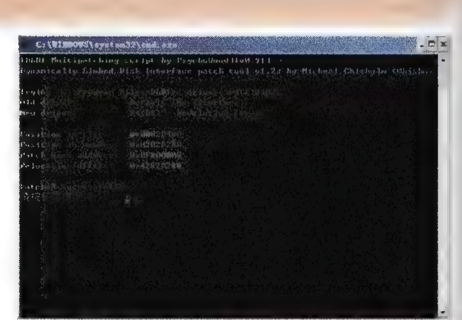



↑如图，在自制软件上按右键打补丁。

## STUDY②—软件安装选择项目

- ☑ Chishm's DLDItool and drivers (requ
- ☑ Start Menu Shortcuts
- ☐ DS Icon for .nds files
- ☐ Multipatch option
- ☐ DLDI Enable/Disable option
- ☐ .gba
  - ☐ Associate with .gba files
  - ☐ Rename .gba files in .nds after r
- ☐ Associate with .bin files
- ☐ Add DLDIrc to the path

从上至下依次是：
CHISHM的DLDI工具和驱动
在开始菜单创建快捷方式
为.nds文件添加图标
多种补丁选项
打开/关闭DLDI选项
.GBA
　关联.GBA文件
　将.nds重命名为.gba文件
关联.bin文件
添加DLDIrc路径



↑上面是打补丁时的窗口，之前没有打过补丁也可以清楚看到。

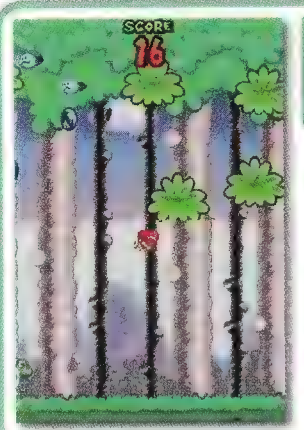
# 精彩纷呈的NDS游戏软件

## 游戏推荐篇

# 精彩游戏热力推荐

## 为各位NDS玩家推荐200多款NDS优秀作品……

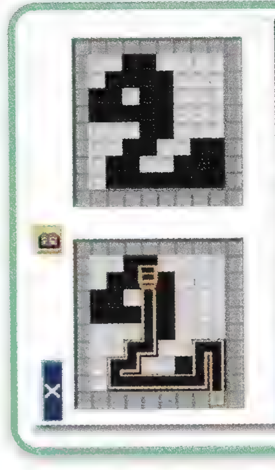
很多玩家发愁NDS玩什么，经常搜索不到游戏。现在为你解开这些困扰。从NDS发售到2007年10月的游戏中，精心挑选200多款评测推荐，各版本ROM编号方便游戏搜索。




### 触摸耀西

●任天堂 ●2005.01.27
●ACT ●256M ●1-2人
●日版：0015美版：0003

做为任天堂公司的作品，自然是充分的利用到了DS的机能，双屏幕的显示方式更是让家可以对下一步的操作能够做出正确的判断。游戏中玩家要分别操作耀西和小马里奥进行过关，触笔最大的用出就是引导路线，可以起到搭桥的效果，MIC则事先前的触笔操作清除，游戏本身虽然在难度上比较大，不容易上手，但是在乐趣上绝对是一流的！



### 直感一笔

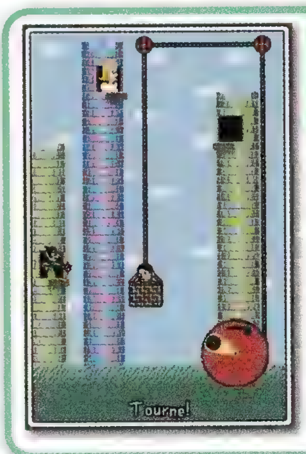
●任天堂 ●2004.12.02
●PUZ ●64M ●1-2人
●日版：0020美版：0006

直感一笔，是个很有挑战性的一个游戏，游戏的内容就像名字一样，真的就是那么一笔就有可能决定你的输赢，所以在这点上给游戏本身带来了不少的刺激性和可玩性。游戏是上下屏显示的，不过在紧张的游戏气氛中也很难顾及到上屏出的是什么。由于游戏本身自代教学，所以还是不难上手的，但是要想做到精通，就需要玩家自己认真的钻研一番了！

### 愿为你而死

●SEGA ●2004.12.02
●ACT ●256M ●1人
●日版：0078美版：0004

可以把它定位为一个小游戏的合集，但是世嘉公司又巧妙的在游戏中穿插进去了恋爱的剧情，这让本身就乐趣多多游戏又增添了不少色彩。游戏内容讲述的是男主角偶然和女主角相遇并立刻爱上了她，于是一段美好的爱情剧上演了。小游戏操作简单，容易上手，剧情和小游戏之间的搭配的合情合理，是款闲暇之余不容错够的优秀作品。




### 触摸瓦里奥制造

●任天堂 ●2004.12.02
●ACT ●256M ●1人
●日版：0077美版：0018

瓦里奥一向是恶搞的代名词，而瓦里奥制造这一系列游戏更是为他抬高了不少身价。自从GBA上的系列第一作发售后就受到了广大玩家的一致好评，出在DS上的本作更是充分的利用到了触摸屏和MIC的功能，让原本枯燥的小游戏增加了更多的耐玩性，游戏中还加入了道具，音乐，小游戏的收集模式，这个给玩家代来了不少惊喜。

### 噗哟噗哟狂热

●SEGA ●2004.12.24
●PUZ ●256M ●1-4人
●日版：0007美版：0072

这款游戏是个在很多平台上都出过的老游戏了，是个很好的休闲游戏，同时也是比较女生向的游戏，人设可爱，游戏规则简单，游戏模式不单一，所以有很多玩家都喜欢玩。DS上的此作可以说在触摸屏的利用上感觉比较牵强，但是游戏性绝对没有下降，紧张刺激的气氛还是有的，被电脑逆转胜利也是常有事，要想真的玩好就是要花工夫去练习了。

### 一笔吃豆

●NAMCO ●2005.03.10
●ACT ●128M ●1人
●日版：0194美版：0008

还记得红白机时代的吃豆先生吗？在当时，这游戏可谓是红的发紫，相信老一代玩家看到这个游戏都会感概一番吧！如今，该作品又以全新的面貌在DS上复活了，namco还厚道的为该游戏加入了剧情，增加了不少可玩性。游戏中，吃豆先生是需要靠玩家自己画出来的，方向也是通过用触笔来实现的，随着不断过关，难度也会不断的加大，不会让玩家感到无聊。

## 沥青都市

●GAMELOFT ●2004.11.21
●RAC ●256M ●1-2人
●日版：0309美版：0012

作为DS上的系列第一作，在画面方面明显存在着表现力不足的问题，画面仅仅是达到了手机游戏的水准，但是其在速度方面的表现上却可以弥补这个不足。游戏中包括数十款当今的名贵跑车，玩家也可以对车辆进行性能上的改造，可以说是很人性化的设计。游戏中，玩家可以横冲直撞，破坏对手，当然，更设有警察模式，专门逮捕那些飙车族。

## 极品飞车 地下狂飙

●EA ●2004.02.24
●RAC ●256M ●1-2人
●美版：0002

极品飞车作为EA的看家大作自然是不可能放弃进军DS的这个机会的。由于在之前在多平台上出过该系列作品，所以DS上的本作在系统方面已经相当的完善了，在车辆方面更是贴切生活，无论是高级跑车，还是一般的商用车，游戏中基本都包括了。在画面方面，表现的不是很足，拐弯要比起同类游戏灵活很多，但是要更加贴切生活实际。

## 陨石大作战

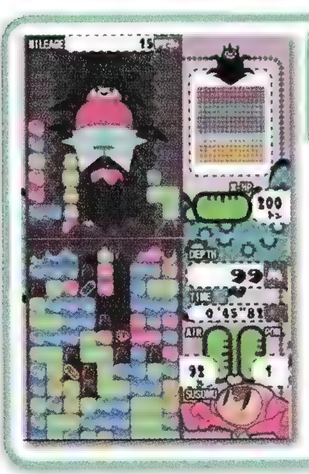
●BAIDAI ●2005.02.24
●PUZ ●512M ●1-4人
●日版：0016美版：0060

陨石大作战是一款操作方式简单，很容易上手的解谜类休闲游戏，基本的规则就是把相同的陨石横或者竖揍够三个就行，虽然方式很简单，但是也很考验玩家的反应能力和熟练程度。游戏中加入了大量的特效，这让本身单调的解迷游戏增加了不少活跃的氛围，玩家会不知不觉沉浸于其中的。游戏中对外星人设计的也有很可爱，这为游戏增加了不少活泼的气氛。

## 超级马里奥64 DS

●任天堂 ●2004.11.21
●ACT ●128M ●1-4人
●日版：0025美版：0037

马里奥64DS是随着DS发售一同捆绑发售的游戏，其本身是复刻N64上的马里奥64，在复刻程度上是很完整的，所以没有在N64上感受到该游戏的玩家如今可以在DS上体验到了，配合着DS独有的触摸屏，更是增加了不少乐趣，在内容方面，玩家主要是收集星星，总共150个，比N64的要多出30个，同时任天堂公司还厚道的加入了不少好玩的小游戏，让游戏本身更加耐玩。



## 钻地小子 钻魂

●NAMCO ●2004.12.02
●ACT ●128M ●1-4人
●日版：0027美版：0019

相信玩过该系列作品的玩家对其评价不会低吧，没错，该游戏以清新的风格，简单的操作，可爱的人物造型着实吸引了不少玩家的眼球。而出在DS上的此款游戏更是借助着DS独有触摸屏功能在操作性上得到了进一步的完善，在可玩性上得到了大大的提高。游戏中包括了该系列的所有模式，更是新增加了压力模式，让玩家不会感到枯燥无味，方式单一。

## 山脊赛车DS

●NAMCO ●2004.12.07
●RAC ●256M ●1-2人
●美版：0017

山脊赛车系列作品一向是以漂移所著称的，画面方面更是没的说，而今，DS玩家也能体验到山脊赛车了，考虑到DS的处理图形问题，namco在画面的制作上还真是下了一番苦工夫，可以说是同类产品中画面最好的赛车游戏。赛车方面更有几十辆车供玩家选择，其中也不乏一些带有恶搞性质的赛车，游戏中共有20个赛道供玩家体验，可以用下屏控制赛车呦！

## 口袋妖怪冲刺

●任天堂 ●2004.12.02
●RAC ●128M ●1-2人
●日版：0057美版：0026

一款以口袋妖怪为主题的游戏，虽然不是口袋妖怪正统RPG系列的续作，但是可玩性依旧很大。虽然属于竞技类游戏，但是操作简单，很容易上手。游戏中玩家要控制可爱的皮卡丘和其他的PM进行竞赛，上屏用来显示checkpoint的方位，下屏用来控制皮卡丘，地形和道具丰富多彩，而更大的卖点是该游戏可以和GBA上的口袋妖怪联动。

## 实习医生 天堂独太

●SPIKE ●2004.12.02
●AVG ●128M ●1人
●日版：0033

"相信我！我一定会帮助你的！"，游戏中玩家扮演的是一名从二流医学大学毕业到一流医院"圣命医大附属医院"来实习的医生天堂独太。随着游戏的不断进展，玩家所遇到的疑难杂症也就越多越难。游戏的剧情丰富多彩，不仅有医人治病，更有对病人心理上的观察和对病人的劝说，感觉更加贴切生活，而手术过程借助触摸屏又大大增加了现实感。

## 触摸卡比

●任天堂 ●2005.03.24
●ACT ●256M ●1人
●日版：0035美版：0028

星之卡比以全新的面貌和玩家见面了，作为DS上的第一作，任天堂公司为了强调突出触摸屏的乐趣，把星之卡比做成了全程触摸的游戏，但是不要以为这样就会失去卡比原有的水准，全程触摸可所谓是大大的提高了该游戏的乐趣，利用触笔玩家可以给卡比指引前进的道路，路线百变，消灭敌人，变身也都通过是通过触摸来实现的，简单易上手，乐趣多多。

## 黄金眼 黑帮情报员

●EA ●2005.06.13
●FPS ●128M ●1人
●日版：0160美版：0029

在此款游戏中玩家要扮演一名特工的角色，该特工因为某次任务而失去了右眼，于是用黄金色的人造眼顶替了上去，故此得名“黄金眼”。在操作方面由于有了触摸屏的帮助，所以移动和准芯之间的操作互不干扰，DS的四个键和十字键效果一样，可能是因为考虑到左撇子而特意这么设计吧。游戏内容丰富，有很多枪支供玩家使用，人物做的也还算真实。

## 动物管理员

●IGNITION ●2004.12.02
●PUZ ●64M ●1–2人
●日版：0069美版：0034

很多人认为Zookeeper在同期和DS同捆发售的众多游戏当中可能算比较逊色的，于是都不愿意入手，其实这款游戏在GBA时代就已经很受玩家的欢迎了，而出在DS的该作更始充分利用了到了触摸屏的优势，让游戏的乐趣大大的得到了提高，游戏规则属于连连看的延伸，所以简单容易上手，为了不造成视觉疲劳，动物们都卡通化并赋予其表情，种类也有很多。

## 大合奏 乐团兄弟

●任天堂 ●2004.12.02
●RAG ●128M ●1–8人
●日版：0036

大合奏可以说是一款到现在为止也算得上优秀的音乐游戏，游戏中有很多熟悉的歌曲供玩家来弹奏，每个歌曲会分出很多难度，方便玩家循序渐进的练习，所以不管玩家有没有音乐细胞都可以来尝试。当然，作为音乐游戏自然少不了自编音乐的环节，玩家可以根据自己喜好把自己喜欢的音乐编出出来，此外还有官方补充包扩展歌曲数目。

## ANOTHER CODE 双重记忆

●任天堂 ●2005.02.24
●AVG ●256M ●1人
●日版：0039美版：0112

双重记忆是早期出在NDS上一款优秀的解谜游戏，其画面以简单的风格给游戏增添了不少神秘感，剧情安排的很优秀，还把NDS恶搞成DAS，当然，同样是一个精巧电子设备。游戏中讲述的是女主角阿修蕾直觉感觉到自己的父亲没有死，并在13岁的最后有天踏上了寻找父亲的道路，通过不断的解开真相背后的真相，，最后父女二人终于团聚了，剧情可谓跌荡起伏。

## 怪蛋英雄

●SQUARE ENIX ●2005.03.24
●RPG ●256M ●1人
●日版：0040

该系列作品一向是以恶搞为主，也正是因为恶搞因素的存在，使得这个游戏的可玩性得到了大大的提高。DS上的本作依旧延续了恶搞的路线，简单的画面，恶搞的剧情组成了一个很好的搭配。游戏讲述的是老国王为了能让自己的儿子做个合格的国王，命大臣把他丢到了一个岛上磨练他。游戏全程触摸，为了加大耐玩性还加了输入密码的地方。

## 任天狗

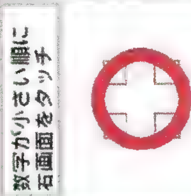
●任天堂 ●2005.04.21
●ETC ●256M ●1–2人
●日版:0042 0068 0075 美版:0089–0091

任天狗的出现可以说是让许多玩家都眼前一亮，原来NDS还能养宠物啊。没错，借助NDS的机能，任天狗刚一出变立刻热卖如潮。游戏中有很多品种的狗供玩家选择，游戏内容设计十分人性化，一开始便能通过MIC让玩家所选的狗记住自己的名字，随着游戏的进行，还能带着自己的宠物散步，参加比赛等等，同时，玩家还可以通过通信和朋友们之间交换礼物。

## 分裂细胞 混沌理论

●UBI ●2005.06.28
●ACT ●512M ●1人
●美版：0071

这是一款早在DS出之前就已经相当有名的游戏了，在多个游戏平台上都能见到它的是身影，包括GB上都有它的身影哦，出在DS的此款可以说在系统方面已经很完善了，感觉很贴切实际，动作上面设计的很丰富，在画面方面由于DS机能有限，可能做的并不能满足玩家高画质的要求，但是做的也并不是真。操作方面，触屏则是用来调整视角。



## 锻炼大脑的DS训练

●任天堂 ●2005.05.19
●ETC ●128M ●1人
●日版：0067美版：0396

在DS出这种益智类游戏真是再合适不过了，这类游戏游戏往往都能充分的利用到DS的机能，这款游戏就是如此，脑力锻炼，其目的就是开发你的大脑，在玩游戏的同时还能起到开发大脑的效果，真是一举两得的做法，里面的测试都是比较基础的，所以在休闲的时候拿出来玩一玩是再合适不过的了，不过这款游戏对于日文苦手来手可能会有点难度。

## 高级战争 双重打击

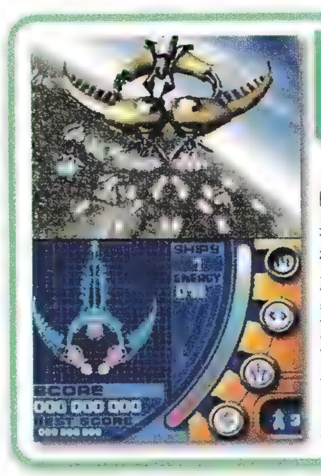
●任天堂 ●2005.06.23
●SLG ●256M ●1-4人
●日版：0070美版：0088

高战系列从GBA时代就已经受到广大玩家的一致好评了，不论是剧情对话上的安排，还是战略上所包括的思想都让玩家大呼过瘾，DS上本作自然也没有让玩家失望，并且还特别加入了坦克大战模式，兵种坦克可以自己选择，有上限，兵种坦克各有所长，采取单挑制，所以在战略的安排和兵种的安排都有很的学问。游戏中更有供高手挑战的模式。

## 加油伍佑卫门

●KONAMI ●2005.06.23
●ACT ●512M ●1人
●日版：0074

这是一款充满着日本气息的游戏，无论是画面，道具，音乐或者是细节上都充满了日本风，游戏的画面采用手绘，看起来会很舒服，游戏中按键和触摸屏结合起来使用大大增加了游戏的乐趣，游戏中有四位角色供玩家选择，角色之见可以相互切换，故事讲的是一开始侠盗伍佑卫门被抓到后关进了监狱，到了晚上女忍者把他救了出来，于是侠盗开始了新的冒险。



## 纳米飘移

●MAJESCO ●2005.07.19
●STG ●128M ●1-2人
●日版：0295美版：0080

纳米飘移是一款玩起来很爽快的竖版射击游戏，画面做的很精细，效果做的也十分华丽，是DS上一款不可多得的射击游戏。游戏的系统很丰富，基本包括了以往所有的射击游戏内容。游戏中，玩家有4种不同的武器可以选择，武器之间可以任意切换，让玩家可以应付不同的情况。由于DS的机能限制，所以在敌人的情况下，会出现拖慢的现象。

## 火影忍者RPG2 千鸟VS螺旋丸

●TOMY ●2005.07.21
●RPG ●256M ●1人
●日版：0081

火影忍者RPG系列可以说是比较偏向于FANS向的游戏，DS上RPG2在画面上并没有做出任何的变动，画面水平和GBA上的一样，剧情方面，延续了GBA上的那作。从中忍考试后讲起，既然是出在DS上，所以在系统方面有所完善，不过像走进雷区一样的遇敌率会不由得让人感到厌烦。为了迎合触摸屏的设计似乎有点牵强，感觉没有什么用处。

## 押忍！奋斗！应援团

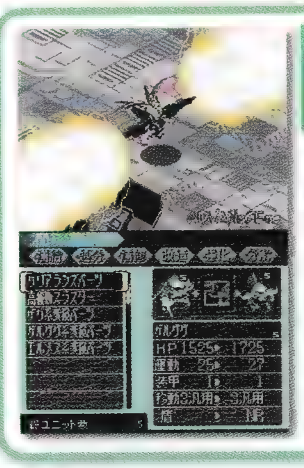
●任天堂 ●2005.07.28
●RAG ●256M ●1-4人
●日版：0083

应援团是一款不错的音乐节拍类游戏，在该游戏发售前就被众多玩家所期待，发售后更是热卖如潮，音乐穿插着剧情，不会对游戏的内涵感到单调乏味。游戏剧情讲的是应援团帮助某落榜生考上大学的过程，游戏的人设都十分热血，歌曲也都十分的激情，很符合应援的主题，配合起剧情更是热血。操作很简单，难度随着剧情而增加，热血的男儿可不要错过。

## JUMP超级明星大乱斗

●任天堂 ●2005.08.08
●ACT ●512M ●1-4人
●日版：0085

这款游戏堪称DS上格斗游戏的神作，游戏中的角色是由众多漫画中的人气角色所组成，所以从这点上来讲就给玩家带来了不少冲击力，游戏中的人物被分为力、笑、知三个属性，这3个属性之间互相克制，游戏中的角色采取组卡组形式，分为人物卡和援助卡，人物很多，卡组的搭配也就很多，玩家可以根据自己喜好进行搭配，在打斗方面也很华丽。



## SD高达G世纪DS

●BANDAI ●2005.05.26
●SRPG ●256M ●1人
●日版：0098

此款游戏可以说是高达迷的福音，游戏中包括了数十部高达作品，会让玩家大呼过瘾。在系统方面，延续了系列的传统，最吸引人的自然还是改造系统，即使是敌方的机体玩家也可以通过改造得到呦，游戏中更是拥有鉴赏模式，满足了fans们的需求，隐藏要素繁多，大大增加了游戏的耐玩性，画面比起GBA版的要有很大的改进，原创机设定的也很BT。

## 恶魔城 苍月的十字架

●KONAMI ●2005.07.21
●ACT ●256M ●1-2人
●日版：0094美版：0121

DS上的第一款恶魔城，剧情上是延续GBA上的晓夜的圆舞曲的剧情，故事讲述的是有一个邪恶教会企图再次让魔王苏醒，流淌着魔王血液的苍真自然是不可能让他们得逞的，于是冒险开始了。游戏的画面比起GBA版的有着很大进步，魂的使用效果也设计的十分华丽，游戏中一些场景是需要通过触笔操作才能通过，系统上加入了合成系统，使得游戏更加耐玩。

## 露娜 创世纪

●MMV ●2005.08.25
●RPG ●256M ●1人
●日版：0092美版：0114

还记得GBA上那感动无数玩家的一作吗，如今露娜又以全新的面貌，全新的剧情与大家见面了，游戏的主角焕然一新，故事讲的是主角吉恩在磨练自己的过程中无意卷入到了一个事件中，而更让他惊奇的是自己的青梅竹马露西娅竟然是女生…故事情节安排的跌荡起伏，细细品位的话一样会被感动的。美中不足的画面不是很舒服，在系统上也有所欠缺地方。

## 迷失群岛

●KONAMI ●2005.08.25
●AVG ●512M ●1人
●日版：0101美版：0179

GB时代孤岛冒险的续作，当然这次是以全新的姿态登陆DS。游戏讲述的是一个倒霉孩子遇海难来到了某个荒岛，从此开始了自力更生的生活，游戏中的钻木取火，钓鱼什么的都需要玩家自己动手，钓竿以及其他生活的用品都需要通过收集材料自己制作哟，配合着DS的触摸屏功能，使得游戏本身变的更加真实，玩过GB上那作的玩家不容错过。

## 洛克人EXE 5DS 双生领袖

●CAPCOM ●2005.07.21
●RPG ●256M ●1-2人
●日版：0099美版：0150

EXE系列从GBA时代就受到了广大洛克人fans的欢迎，该系列和ZREO系列不同，不需要那么高的动作要求，在DS的本款游戏依旧延续了该系列的传统，在系统上有所完善，战斗方式依旧是以卡片的方式来战斗，所以老玩家可以很快上手，游戏的开始还特别有教程，所以新接触的玩家一样可以上手。画面风格比较明朗，BOSS战激烈。

## 牧场物语 精灵驿站

●MMV ●2005.03.17
●SLG ●256M ●1人
●日版：0100美版：0561

精灵驿站是牧场物语在DS上的第一作，本作继承了GBA上牧场的特色。画面比GBA版更加细腻，2D的画面看起来很舒服。游戏主要的任务就是经营自己的农场，不断发展壮大，最终救出女神。游戏副标题精灵驿站体现了本作最大的特色：总共有101个小精灵，将被困的小精灵救出后就可以让女神出现了。本作女友的数量可是系列最多升。

## 终极蜘蛛侠

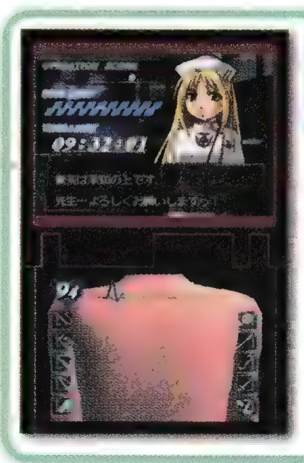
●ACTIVISION ●2005.09.19
●ACT ●256M ●1人
●日版：0447美版：0113

此款游戏是根据漫画改编而来的动作类游戏，游戏剧情以漫画形式展开，画面采用漫画风格，比较精致，让人看起来很亲近，剧情方面是围绕着蛛蛛侠，毒液侠和实验液体展开的。虽然是由漫画改编，但是一点也不缺乏游戏性，动作方面十分丰富，用蜘蛛丝穿梭的感觉会让玩家感到很爽快，游戏难度适中，有2个角色可以使用，采取任务切换制。

## 游戏王 噩梦的吟游诗人

●KONAMI ●2005.07.21
●TAB ●512M ●1-2人
●日版：0126美版：0095

出在DS上的首款游戏王系列作品，由于有了触摸屏的帮助，所以游戏整个过程的任何操作都可以通过触笔来实现，卡片方面虽然加入了不少新卡，但同时也去掉了不少卡片，加起来总共1000多张，比起GBA版的没有太大变化，在这点上很显然不能满足广大游戏王爱好者的需求，剧情方面围绕着3张神卡，通关后会有个基地供玩家随时挑战。



## 超执刀

●ATLUS ●2005.06.16
●ACT ●128M ●1人
●日版：0125美版：0428

又一款以手术，医院为主题的游戏，这款和天堂独太的风格全然不同，如果说后者属于真实系的话，那么这款游戏就属于幻想系，但是手术过程所涉及到的东西绝对属于真实系，在手术上玩家会体验到前所未有的爽快感。紧张感觉，刺激感无处不在，发动超执刀模式更是会加大游戏的爽快程度。主角在手术中觉醒了超执刀的能力，并与突如其来的病毒战斗。

## 逆转裁判

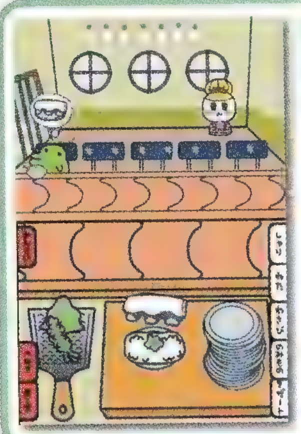
●CAPCOM ●2005.09.15
●AVG ●512M ●1人
●日版：0186美版：0127

逆转裁判系列在GBA上已经很出名了，在国内人气也是超高。本作作为GBA首作的复刻版还厚道的增加流程超过8小时的第5章。前4章的经典程度不必多说，在系统方面还增加了根据DS独有的机能的系统，自己喊出那些经典台词，触控笔的操作也更方便。第5章在剧情方面可是非常重要，解释了很多重要人物的疑团，特有的科学搜查也很精彩。

## 马里奥赛车DS

●任天堂 ●2005.11.23
●RAC ●256M ●1-8人
●日版：0228美版：0168

马里奥赛车是一款十分有乐趣的赛车游戏，虽然公布游戏和游戏正式发售相隔很长时间，但是玩家们对该游戏的热情始终没有减少。游戏中道具上有所增加，同时下屏的显示可以让玩家对别人的道具做出很好的应对，赛到有很多，其中用了不少NGC，GBA，SFC上的经典赛道，原创赛道也很多。游戏里共有12名角色供玩家选择，还设有气球和抢星星模式。



## 宠物鸡小店

●BANDAI ●2005.09.15
●SLG ●256M ●1人
●日版：0264美版：0303

宠物蛋的小店是便携电子宠物游戏《宠物蛋》在DS的新作。这部作品并不与以往的宠物蛋类型一样，而是变成了经营自己的商店。游戏的画面清新可爱，系统也很有心意，利用触摸屏方面也值得称赞。原来那些宠物鸡会在你的商店作为顾客出现，只有让顾客满意才能达到商店发展的目的。作为DS上的首作，商店的种类还不是很多，这点在第二作里有所改进。

## FIFA街头足球2

●EA ●2006.02.28
●SPG ●256M ●1-2人
●美版：0344

街头足球以各种花哨的球技所著称，EA公司为了做到尽量满街球迷的需求，在此款游戏中加入了到目前为止几乎所有的街球技巧，画面精细，人物真实，游戏中有各式各样的服饰，玩家可以根据自己的喜好来"打扮"自己。在此款游戏中玩家要组建出自己的一支球队去各个场地挑战，游戏中的NPC大多都是由球星组成，玩家更是可以购买球星加到自己的队伍。

## 死神DS

●SEGA ●2006.01.25
●FTG ●1024M ●1-4人
●日版：0292

日本高人气漫画死神以格斗游戏的姿态登陆了DS，本作在打斗的同时穿插着剧情，剧情基本忠实漫画原版剧情，所以即使是没看过的漫画的玩家在玩游戏的过程中也能明白事情的经过，游戏剧情只到蓝染叛变那里，不过可选人物有也达到了几十人，利用触摸屏玩家可以更加快捷的发动各种必杀技，必杀技设计的很华丽，更可以通过WIFI和全国各地的好手对战！

## 牧场物语 精灵驿站 女生版

●MMV ●2005.12.08
●SLG ●256M ●1人
●日版：0230

本作是《精灵驿站》的女生版，系统基本和男生版相同，不过加入了许多女生版特有的要素。主角不再是一人，而是可以从GBA和NGC两个版本的女主角中挑选。玩家可以在辛勤培养作物，发展农场的同时更换自己的衣服，房间的壁纸，更加符合女生的特点。当然，结婚系统也被保留了下来，不过可爱漂亮的LOLI和御姐变成了帅气的大叔和正太。

## 超级碧奇公主

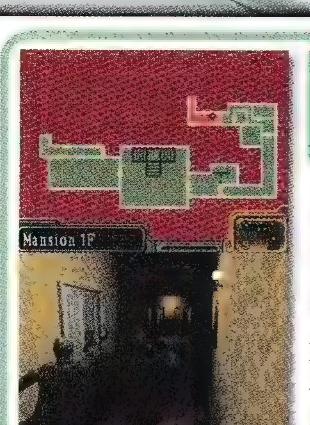
●任天堂 ●2005.10.20
●ACT ●256M ●1人
●日版：0136美版：0340

在此款游戏中，我们的碧奇公主终于实现了逆袭！一向是被救的对象的她摇身一变成了救人的大姐了，手拿特制雨伞做为武器感觉比马里奥还要强大。既然是碧奇公主公主，画面颜色当然是比较贴近暖色，无论是敌人还是道具都设计的十分可爱，比较偏向女生向的游戏。游戏为动作过关，但是难度不大，下屏用来使用能力，空闲的时候玩一玩别有一番趣味。

## 口袋妖怪之[illegible]

●任天堂 ●2005.11.17
●ARPG ●256M ●1-2人
●日版：0192美版：0566

本作是DS上口袋妖怪的第二款作品，游戏的系统是不可思议迷宫的类型，每次进入迷宫，道具、陷阱、地形都会发生改变。同时为了照顾口袋妖怪的玩家，游戏的难度比起不可思议迷宫的其他作品有了大副下降，在初期没有陷阱使玩家迅速上手。游戏的剧情是根据口袋妖怪300多只PM原创的，而推进剧情的方式是接受PM的委托完成任务。




## 生化危机 死寂

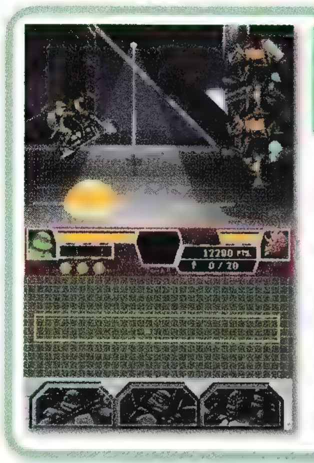
●CAPCOM ●2006.01.19
●ACT ●1024M ●1-2人
●日版：0276美版：0314

这款作品是在系列10周年上复刻第一作的纪念性质的作品。本作分为与1代完全相同的CLASSIC模式和加入大量新要素的REBIRTHM模式。在新模式中加入了许多利用DS机能的要素，麦克风、双屏、触控都恰倒好处的得到利用。而最有心意的要数匕首战这个系统了。在进入房间时就有一定几率进入匕首战，第一人称的视角也使战斗更加刺激。

## 幻侠乔伊

●CAPCOM ●2005.11.02
●ACT ●512M ●1人
●日版：0166美版：0163

幻侠乔伊是一款很另类的动作游戏，游戏是以电影的模式描述的，上屏显示的效果和电影的效果一样，下屏用来显示正常比例的打斗画面，只有在发动特殊攻击的时候触摸屏才有用，虽然表面上有点鸡肋的感觉，但和上屏结合起来，其实还是很有乐趣的。游戏画面很有美式漫画的风格，同时游戏中还设有慢动作，方便玩家和好的躲避开敌人的攻击。



## 忍者神龟3

●KONAMI ●2005.11.01
●ACT ●256M ●1人
●美版：0157

红白机时代就已经很有名气的动作过关游戏。DS上的此款游戏在人物上，故事背景上和画面上都进行了重新制作，游戏背景还是多少能看到FC时代的气息的，老玩家玩起来一定会感到亲切的。在动作方面感觉做的比较僵硬，并不是很灵活，这让爽快程度大打折扣。游戏分为剧情模式，对战模式和练习模式，触屏则用来开水闸之类的，也还算合理。

## 极品飞车 最高通缉

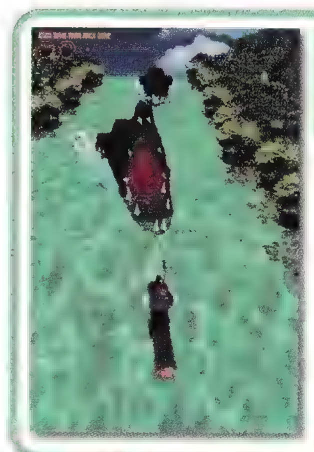
●EA ●2005.11.11
●RAC ●256M ●1-4人
●美版：0175

DS上的第二款极品飞车，EA公司在这方面还真是量产型的高手啊。在系统上的完善程度自己是没话说，赛车方面也增加了很多新车，不过这画面确实不太近人意，场景不论是近景还是远景都显示的比较虚，光线也做的比较暗，赛车在造型上感觉做的更像一个方快，比起前做只是有少许的变化。下屏基本属于鸡肋，毫无用处，该系列的fans还是可以试一试的。

## 泡泡龙 DS

●TAITO ●2005.11.24
●PUZ ●128M ●1-4人
●日版：0144

泡泡龙系列发展到如今的DS上已经有很长的历史了，无论是手机还是GB上都能看到它的身影。DS上的这款在本质上来说并没有多大变化，游戏中有分3个部分，解谜部分，和NPC的对战部分以及无尽模式，所谓无尽模式就其实等同于生存模式，东西会在一定时间内一点一点出，同时在开始游戏的时候还设有触屏模式始模式，原始模式就是用十字键来操作。



## 为你而生

●SEGA ●2005.10.20
●ACT ●1024M ●1人
●日版：167美版：0307

愿为你而死的续作，从原来的256MB的容量一下猛增到了1G的容量，足见SEGA公司的下工夫的程度。该游戏继承了上一作的优点，更是加入了不少恶搞的小游戏，让游戏本声增加了更多的趣味，拿着个游戏在大街上玩一定会被很多过路人鄙视的。游戏模式大大增加，音乐风格恶搞，游戏内容恶搞，剧情连贯，和小游戏内容的配合的更是合情合理。

## 哈利波特与火焰杯

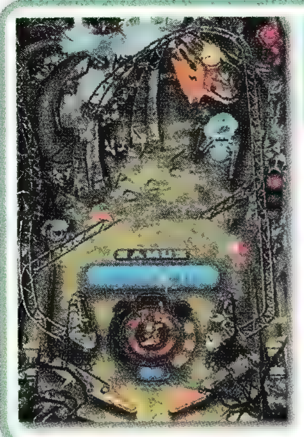
●EA ●2005.11.08
●ACT ●512M ●1人
●日版：0388美版：0178

该游戏是和原作者J.K.罗琳的第四部小说所拍摄的电影同步发售的，游戏的剧情绝对忠实原作，画面比较的真实，电影的场景将会一一呈现在玩家面前，游戏中玩家有3个角色可以使用，魔法方面做的很是华丽，玩家完全可以在游戏中找到电影中的感觉，游戏难度适中，部分场景需要3人合力才可完成，更有奖励系统，大大增加了游戏本身的可玩性。

## 口袋妖怪方块

●任天堂 ●2005.10.20
●PUZ ●128M ●1-4人
●日版：0137美版：0350

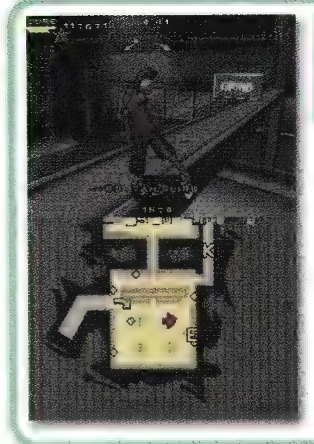
又是一款一口袋为主题的游戏，不过这次它摇身一变变成了益智类游戏，游戏基本规则类似连连看，但是在细节上又不同于连连看，多出很多延伸的规则，需要玩家自己慢慢体会，这个款游戏可以说是充分了利用了上下屏的游戏，精灵方面包括了GBA版以前的所有精灵都，在玩起来不会感到空乏，游戏中更设有紧张刺激的BOSS战。



## 超级银河战士弹珠台

●任天堂 ●2005.10.24
●TAB ●256M ●人
●日版：0287美版：0142

此款游戏算是银河战士正统续作的前奏，预热曲吧，其目的就是让广大银河战士的fans再沸腾起来。作为弹珠台类的游戏，画面要求的自然不会很高，但是任天堂依旧厚道的把画面做的很精细。在游戏内容上加入了很多特殊的项目，使得此款游戏变的不再单调，游戏很比较简单，但是想拿高分就需要玩家下一番工夫和时间了，关卡很多，比较耐玩。



## 托尼霍克职业滑板

●ACTIVISION ●2005.11.16
●SPG ●512M ●1-2人
●美版：0636

滑板在当今世界上算的上一种比较潮流的体育运动，所以该系列从GBA时代就受到了广大玩家的一致好评，游戏中有多种服饰供玩家选择，同样可以选择男性角色或是女性角色，下屏是用来显示地图的，虽然感觉有点鸡肋，但至少比一副地图缩成一团仍到上屏显得要舒服很多，游戏的自由的也很高，根据不同的按键，玩家可以做出很多不同的动作。

## 龙珠Z舞空烈战

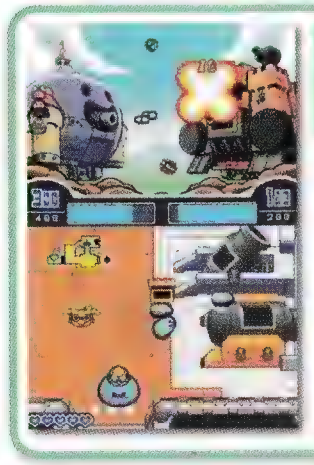
●ATARI ●2005.12.01
●ACT ●512M ●1-2人
●日版：0246美版：0197

作为首款登陆DS的龙珠游戏,本作继承了GBA舞空斗剧的系统。游戏的手感非常好，比起GBA版也有进步。在组队方面新加入了DP系统，使队伍的平衡性更出色。而在可选角色方面也是GBA版的数倍，每个角色的必杀技也真实再现了原作的风格。游戏在剧情方面也做的不错，在保留原作设定的故事基础上还增加了原创的故事。联机模式很是火暴，对战很热血。

## 大航海时代4 Rota Nova

●KOEI ●2006.03.02
●SLG ●512M ●1人
●日版：0339

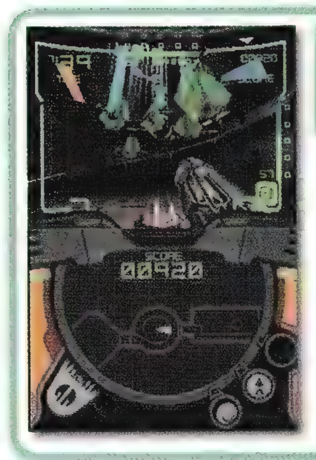
PC大航海时代4的移植版，在PC上大航海4的基础上做了一些改进。本作充分利用了DS的机能，以触摸笔替代鼠标，使得本作能够在DS上流畅的运行"本作以收集七大海域的霸者之证为主线发展剧情，黄金路线的开发与宝藏的挖掘都是本作的特色要素，同时海战系统中单挑模式比起PC来说有了不少变化，需要手动控制人员的单挑模式！



## 史莱姆大冒险

●SQUARE ENIX ●2005.12.01
●ACT ●512M ●1-2人
●日版：0219美版：0569

S-E的作品，GBA上的续作，此款游戏中玩家要操作ENIX招牌物史莱姆来进行游戏，玩家要控制史莱姆救出其他的史莱姆同伴，攻击的方式是拉伸自己的身体然后靠反冲的弹力攻击敌人，由于有触摸屏的帮助，使得游戏本身在娱乐性上大大提高，同时还大大的增加了游戏的流程，不会像GBA上那版那么短，由于机能的增加，加入了不少新的要素。




## 银河战士 初猎

●任天堂 ●2006.05.20
●FPS ●512M ●1-4人
●日版：0455美版：0367

在DS登场的《银河战士》并不是GBA上的2D过关游戏,而是继承了NGC的第一人称射击游戏。本作的画面非常精致，视角问题也得到很好的解决,玩起来相当流畅。游戏的剧情是在各个星球上进行的，原来2D的解迷要素在变成3D后也很有意思，激烈的战斗和解迷来回穿插,使游戏节奏把握的很好。多人游戏才是FPS的精髓，本作能一卡多机和WI-FI联网对战。

## 动物之森

●任天堂 ●2005.11.23
●ETC ●256M ●1-4人
●日版：0193美版：0223

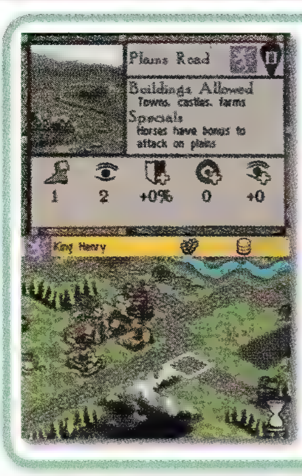
动物之森作为任天堂历代经典游戏的代表之一,从第一次在N64上发布的时候,带给玩家无可比拟的冲击,从此动物之森就无法再被人们所忘记。作为一款休闲RPG游戏，真实时间模拟的系统，给人一种真实的感觉，无论你在哪里，森林中的时间都是跟随你一样的前进，因此你可以随时保存关机放下它，但是你却无法永远放下它。

## 爽解！右脑的达人

●NAMCO ●2006.02.09
●PUZ ●256M ●1人
●日版：0305

爽解！是的！爽快的解决所有的难题吧，当然，这些难题不是文字的，哪怕你一个日文都不认识,没关系,只要你能看得见，只要你能用手画,好的,你就能解决所有的问题，但是……不要以为只要这样就可以了，没有这么简单，姑娘家家们最喜欢什么游戏，找茬！是的！这就是找茬，分别有刺激的关卡模式和全解模式，还有运程测试。

07 游戏推荐篇



## 帝国时代

●MAJESCO ●2006.02.14
●SLG ●512M ●1-4人
●美版：0324

最早出在PC上的一款战略类游戏，当时也算是在网吧里风靡一时的游戏。如今，该作品又在DS上登陆了，单机模式中分为两个模式，一个是任务模式，玩家要控制不同的国家进行闯关，另外一个模式是和NPC的对站模式，触屏和按键操作都可以。另外，本作只能DS对DS的方式联机对战，游戏中还有博物馆模式，玩家可以通过该模式了解到更多的游戏细节。

## 三国志DS

●KOEI ●2006.02.23
●SLG ●512M ●1-4人
●日版：0330

本作是以MD上的《三国志Ⅲ》为蓝本重新制作的，在画面上只是有稍许的变化，游戏中玩家玩家可以创建自己君主和武将，在剧情模式中玩家可以选择该创建的人物。游戏模式包括DS原创模式，这个模式中追加了不少DS独创的要素，所以说不是完全的复刻，同时还有传统模式和挑战模式，新手入门不妨试试这个模式。道具的收集系统让游戏增加很多耐玩性。

## 深暗迷宫

●IB ●2006.03.23
●ARPG ●512M ●1人
●日版：0380美版：0522

此款游戏在当时可以说算的上是比较有创新的游戏了，游戏中可所谓是充分的利用到了触摸屏的功能，十字键用来移动，触屏在进入战斗后根据玩家作出的动作，游戏中的角色会作出相应的攻击动作，游戏中还可以使用魔法，防御，道具之类的，这些都是要通过触屏操作才能实现的哦。画面上制作上也十分厚道，对场景的制作都很下工夫。

## 滑雪小子DS

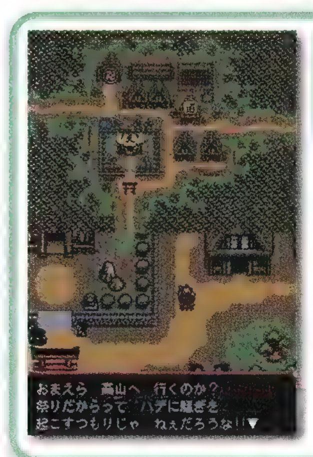
●ATLUS ●2005.11.22
●SPG ●512M ●1-4人
●日版：0285美版：0205

大多的运动游戏都是乏味的重复重复再重复。但是滑雪少年集合了众家所长补一己之需是个明智的做法。赛道多而不重。人物多而有特长、又把竞速、技巧、操作等多元素结合在了一起.其中更让我们熟悉的是加入了类似MARIO赛车的道具系统。这在游戏中又给了我们更高的不可预知性。大大提升了游戏的乐趣。你可以体会到别样的乐趣。

## 百战天虫

●TEAM17 ●2006.03.22
●ACT ●128M ●1-4人
●美版：0371

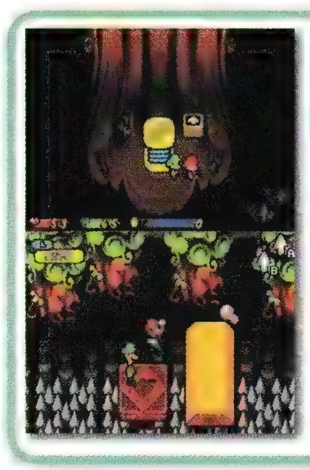
延续了虫子系列一惯的可爱风格。使用各种各样奇怪的道具来轰炸对方从而赢得胜利。其实游戏的最大乐趣在于计算和算计，怎么样更好的躲避敌人。怎么样让敌人葬身于死地.这可不是说说就能做到的。看着一只只可爱的小虫子在那轰来轰去，也是一番别样的乐趣。联机模式更是可以让你跟朋友在刹时间快乐起来。作为一款休闲游戏，素质非常不错。



## 天外魔境2

●HUDSON ●2006.03.09
●RPG ●1024M ●1人
●日版：0346

该游戏是由知名制作人广井王子担当制作的，该系列游戏一直都有不错的口碑，在DS上的这做更是有1G的大容量，游戏中的画面水平一般，比GBA上的要好点，游戏中加入了大量的动画和语音部分，会让玩家大呼过瘾，游戏剧情也不错，懂日文的玩家可以对该系列作品的剧情好好的品位一下。游戏战斗是经典的回合制，所以很好上手。



## 马里奥与路易RPG2

●任天堂 ●2005.12.29
●RPG ●512M ●1人
●日版：0252美版：0216

马里奥和路易基带着他们的儿子又回来了,作为GBA上马路RPG初带的续作。新的一作延续了上一作的轻松风格。不同于其他RPG的"砍来砍去"风格.大马路和小马路使用各种道具以及MARIO系列标志性的"踩"来作为攻击手段。游戏不仅在战斗过程中比较新奇有趣。。在迷宫里也是有着各种各样的迷团等待着大家去解决。在DS早期游戏素质还算是比较上乘的。

## 俄罗斯方块DS

●任天堂 ●2006.04.27
●TAB ●128M ●1-8人
●日版：0417美版：0366

出门联机玩什么？俄罗斯方块！WI-FI连机玩什么？俄罗斯方块！俄罗斯方块这个在游戏界初期就风靡中国乃至全球的游戏来到了DS上，延续了以往的轻松明快风格，在此基础上又让你体会到对战时的紧张感和反映能力。这个游戏可以说是"最平凡的神作"。连刚会玩游戏的朋友都会很容易上手。本作中还加入了很多新鲜的模式增加了不少乐趣。

## 磁力祖马

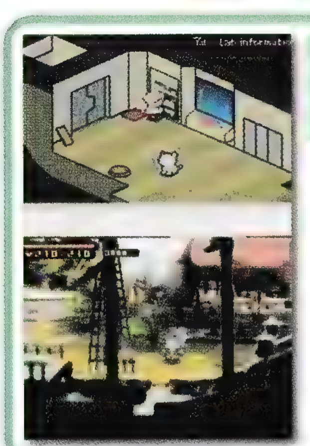
●任天堂 ●2006.03.02
●PUZ ●64M ●1-4人
●日版：0337美版：0461

祖玛，可能不少人是通过QQ游戏知道的这款游戏.据我所知有不少阿姨级的玩家对这款游戏很是青睐。足已证明它的休闲魅力所在。玩这游戏不需要复杂的操作，只需要一只笔.将球发射到相同颜色的球的周围.，这就是你所需要做的事情。当把球消灭到一定程度后就算过关。游戏就这么简单，简单中也有一些新奇和刺激。还是自己拿起笔来亲身体会吧。

## 索尼克冲刺

●SEGA ●2005.11.15
●ACT ●512M ●1人
●日版：0263美版：0177

索尼克，世嘉的代表人物。估计不少玩家都是从MD上认识到这个可爱的刺猬的吧。我真不知道该怎么描述他好，但是脑海中只有两个字率先蹦了出来，那就是冲刺！是的，索尼克是一个勇于冲刺的刺猬，所以你在游戏中可以体会到足够的爽快感和速度感，在转瞬间通过各个机关来到达目的地。索尼克有别于一般的杀怪过关的ACT。



## Contact

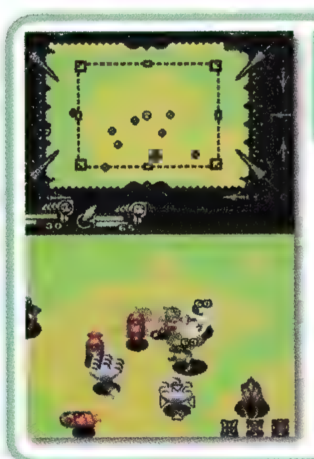
●MMV ●2006.03.30
●ARPG ●512M ●1-4人
●日版：0374美版：0615

Contact有接触，联系的意思，而此款游戏也紧扣这个主题，游戏上屏的更个比较像Mother系列，画面很简约而不简单，下屏的显示风格则有点像光明之魂，画面总体来说给人的感觉是很干净的。游戏操作方面采取全程触笔操作，L为锁定攻击目标，敌人的攻击方式很单一，所以玩家可以很好的躲过敌人的攻击。在剧情方面感觉安排的也比较有新意。

## 异度传说1+2

●NAMCO ●2006.03.30
●RPG ●512M ●1人
●日版：0375

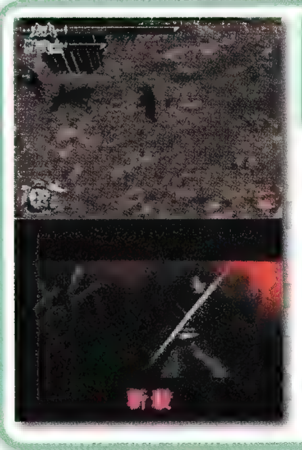
异度传说可以说是一个款老游戏了，其游戏中的kos-mos更是吸引和多玩家的眼球。这次异度1和2又以合集的形式复刻在了DS上，画面全部经过重新制作，可以说在当时看来画面是相当的华丽。游戏剧情忠实原作，同时还加入了新的要素，隐藏要素也有很多，够玩家玩一段时间的了，游戏上来会有教程，在操作方面大可不必因为没有接触过该系列而担心。



## 钢之羽

●KONAMI ●2006.01.19
●ARPG ●512M ●1人
●日版：0283

本作是根据漫画改编的ARPG作品。游戏的剧情不错，玩家要扮演拥有钢铁之羽的主角和3位同伴去挽救世界的毁灭。作为ARPG游戏，本作的手感不算很好，移动时也有点“飘”。2D的画面还算精致，在发动必杀时需要用到触摸屏画出相应的符号。而在解迷时同样需要用触笔在下屏完成。游戏除了主线流程之外还有着丰富的收集品，喜欢收集的玩家不要错过。



## 天诛DS

●FROM SOFTWARE ●2006.04.06
●ACT ●512M ●1-4人
●日版：0394美版：0527

以前只能在S社上体验到的大人气忍者类游戏天诛如今也登陆DS了，本作中主角是力丸和彩女，很传统的主角呢。该游戏比较强调忍术和忍具的使用，虽然在画面的表现力上并尽人意，但是爽快度上还是可以找到感觉的。本作中任务和忍具的数量很多，要素也很多，所以玩家不必担心流程短。配和着DS独有的触屏功能让游戏的乐趣大大增加。

## 圣剑传说DS 玛娜之子

●SQUARE ENIX ●2006.03.02
●ARPG ●512M ●1-4人
●日版：0338美版：0613

圣剑传说在DS上的最初作。游戏的进行方式发生了巨大改变，不像是正统的ARPG，而变成在迷宫中探索，使得剧情方面大大削弱。游戏保持了圣剑系列优秀的手感和动听的音乐。2D的画面也清晰华丽，给人很舒服的感觉。本作在系统和平衡性方面做的不是很好。武器防具的升级都太过与简单，隐藏要素又很少，只有收集晶石的乐趣。

## 高达麻将DS

●BANDAI ●2005.12.29
●TAB ●512M ●1-4人
●日版：0245

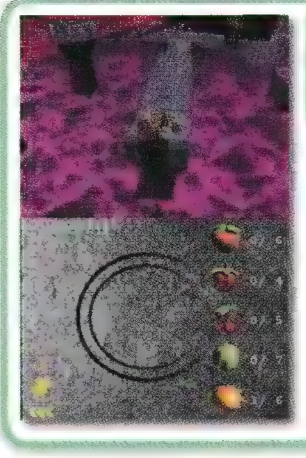
一款以高达为题材的游戏，虽然改头换面变成了麻将游戏，但是不要以为这样就会变得无聊，该游戏在内容和细节上还是很值得fans们享受一番的，人物摇身一变变成了可爱的Q版卡通人物，无论是表情还是动作都十分可爱，剧情上是走的是恶搞路线，打麻将的时候更是加入了以往动画里经典的对白，有些甚至在经典对白加了少许恶搞的改动。

## 失落的魔法

●0275 ●2006.01.19
●RTS ●128M ●1-4人
●日版：0275美版：0427

看名字就知道，此款游戏是和魔法相关的，虽然游戏仅仅是128MB的小游戏，但是麻雀虽小，但五脏六腑俱全。画面风格简单，看起来比较舒服，游戏全程采用触摸形式，移动的方式就和电脑的战略游戏一样，攻击敌人时的魔法阵是要自己拿触笔画出来的，魔法种类繁多，所以攻击的选择上也就很多，需要玩家记忆的也就很多，是一款不错的游戏。

## 吃豆人世界3



●NAMCO ●2005.12.07
●ACT ●256M ●1人
●美版：0240

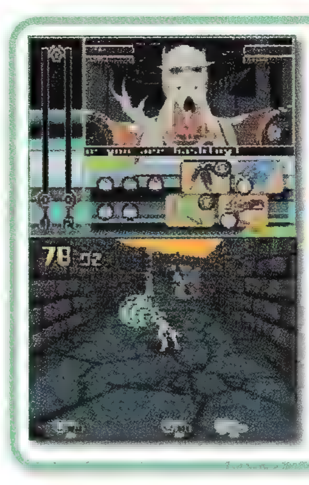
这次我们的吃豆人又来了，游戏中玩家要控制吃豆人解谜过关，游戏的声效完全是FC时代的吃豆先生的声效，所以会很亲切。画面采用的是3D，由于机能关系，所以在很多地方表现的不是很充足，但是能做出这样的画面已经是不错了。在操作上不会很难，感觉上触摸屏比较鸡肋，游戏性并不高，但是过关解谜的乐趣还是有的。休闲下来不妨试试。

## 巫术 绯色之封印

●STARFISH ●2005.12.29
●RPG ●256M ●1人
●日版：0250

乍一看游戏封面，还以为是恐怖游戏，如果您这么想的话那么就大错特错了，其实这是一款很优秀RPG游戏，剧情的起端似乎有点俗气，但内容情节真的很优秀。游戏的画面并不十分的华丽，甚至从第一幅村外的图上看就能看到纸片效应，但是在某些背景上做的还是很出色的，游戏在系统上很完整，可选择的职业有很多，可以创建新人物，音乐方面很突出。

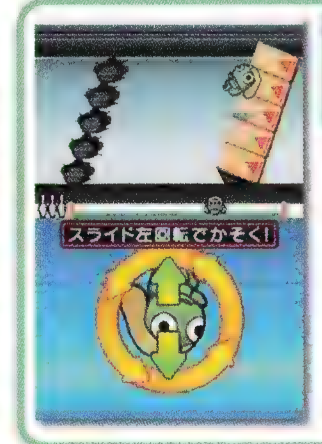
## 圣龙尊者



●KONAMI ●2005.12.07
●ACT ●512M ●1人
●美版：0269

把这款作品说成是炒冷饭级的作品也一点也不过分，首先从画面上来看，对这类游戏不仅下屏，连要求不高的上屏都会满处打着马赛克，知足很没诚意。可能是因为不想和他其竞技类的游戏雷同，所以在系统上面做了完全的改变，虽然这种创新精神值得称赞，但感觉这些改变只会更加的拖累这个游戏的可玩性，触屏方面的设置还是可以的。

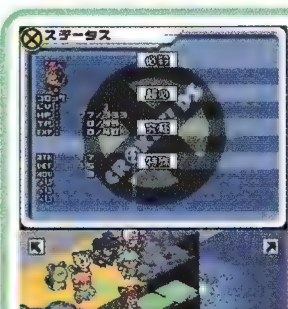
## 超演习Keroro军曹全员集合




●BANDAI ●2006.03.16
●ACT ●512M ●1-4人
●日版：0357

Keroro军曹作为日本大人气恶搞类动画，自然少不了在DS上出也亮亮像。此款游戏基本属于在小游戏集合加的基础上加入了许多恶搞成分，可以说大大的增加了游戏本身的趣味性。小游戏本身比较贴切于现实，该游戏对触摸屏的利用也很好，不过缺点就是比较毁屏幕。游戏中恶搞的基本都是高达，同时还能攒高达模型，很有乐趣哦。

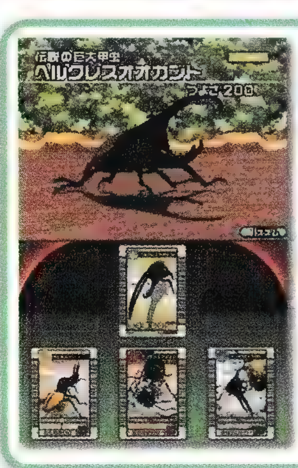
## 绕指猎人 天空勇者




●KONAMI ●2005.12.15
●SRPG ●256M ●1人
●日版：0299

此款游戏可以说是比较有创意的游戏，又有即时战略的成分，又有动作格斗成分，当然，作为RPG游戏，该遵守的传统还是要遵守的，级别高了，在即时战略方面也就没什么体现了。画面方面，做的还是不错的，很有层次感，包括在打斗时候的背景做的也是可以的。游戏的开端讲的主角在无意拣到一个金币，也正是因为这个改变了主角今后的命运。

## 甲虫王者 通往冠军之路DS



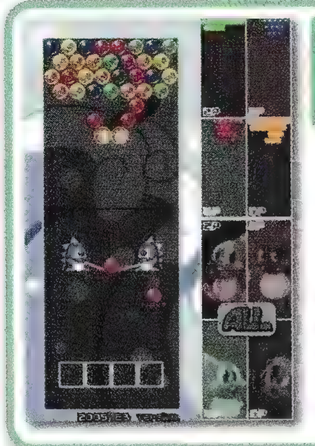

●SEGA ●2005.12.08
●TAB ●1024M ●1-2人
●日版：0278

一款以昆虫为主角的游戏，从GBA时代就已经很受玩家的认可了。在系统上没有什么变化，游戏内容基本就是人物控制虫子挑战别人的虫子，虫子与虫子的打斗比较拟人化，用的招数基本都是摔交里的动作，攻击发动是采取猜拳形式的，猜拳赢的可以发动一次攻击，所以会比较有挑战。游戏中虫子的种类很多，收集要素也很多，够玩家收集一段时间的了。

## 超级猴子球DS

●SEGA ●2005.12.15
●ACT ●512M ●1-4人
●日版：0210美版：0333

大人气游戏超级猴子球登陆DS了，此款游戏的娱乐性可以说并不压于触摸瓦里奥。游戏的方式很简单，触屏和十字键效果一样，都是用来调整画面的倾斜角度好让球滚动，游戏很好上手，难度会随着关卡的增加而变难，不过不要担心，游戏中还特别设有练习模式。另外，最大的乐趣还是那些附加的小游戏，比如高尔夫，保龄球，沙狐球和枪战模式。



## 拉吧!泡泡龙

●TAITO ●2006.02.02
●PUZ ●256M ●1-4人
●日版：0300美版：0234

泡泡龙的新做，基本属于换汤不换药的骗钱游戏，在系统上只是做了小幅度的调整。游戏中有更多的人物供玩家选择，泡泡在发射方式上做了一定的改变，不但有传统模式，还能用触屏操作，不过配合的发射方式，感觉变的更加直接，另外，可能考虑到触屏可能会不准确，还加入了全程瞄准，大大提高了发射的精度。多人对战依旧是本做的乐趣所在。

## 光速蒙面侠

●任天堂 ●2006.02.02
●AVG ●512M ●1人
●日版：0301

游戏改编自日本大人气漫画光速蒙面侠，游戏分为剧情模式，练习模式和鉴赏模式。剧情模式忠实原作，所以没看过漫画的玩家可能在剧情的发展上有点费劲，在这点算是有点fans向吧。练习模式可以让玩家在短时间内体会到游戏的真正乐趣，比赛的过程紧张刺激，很实际，但是在操作上还有点损触屏。鉴赏模式中可收集的东西很多，fans们可以尝试全收集。

## 口袋力量职棒8

●KONAMI ●2005.12.01
●SPG ●256M ●1-2人
●日版：0222

本游戏是Konami大受欢迎的《口袋力量职棒》系列第8作，本作完全继承了《口袋力量职棒》系列一贯的轻松诙谐的游戏氛围，在一个充满恶搞元素的潜入任务剧本中让玩家忍俊不禁。而且本作更是第一次加入了家用机版本中大受欢迎的“全垒打比赛”模式，更丰富的模式必将为玩家带来更精彩的游戏。但是本作还是有着不小的瑕疵——AI过低。

## 模拟人生2

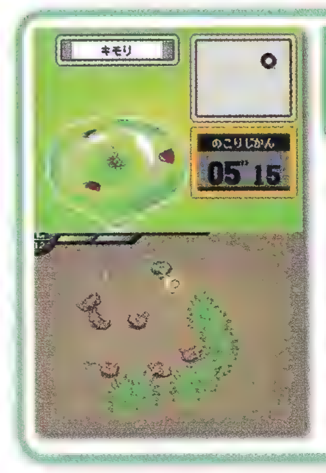
●EA ●2006.02.12
●SLG ●512M ●1人
●日版：0313美版：0140

3D化后登陆任氏掌机平台的第2作，本游戏最大的亮点就来自于NDS平台所赋予它的更多的新奇系统。玩家不仅可以采用NDS独特的触摸控制，更是可以使用手中的触摸笔画出一幅幅随意的图画，然后还能将他们挂在玩家开设的旅店走廊上；不仅如此，玩家还能在自己的旅店中播放自己使用NDS麦克风录制的音乐。总之，一切都是那样得随意。

## TAO 魔法之塔与魔法之卵

●KONAMI ●2005.12.22
●ARPG ●512M ●1人
●日版：0239美版：0369

集合了几大游戏要素的典型DS用3D迷宫游戏。首先是游戏类型上，本游戏集ARPG和回合制RPG要素于一体，进而成为了一款新奇的类SRPG游戏；其次，游戏采用了类似DQM系列的使魔系统，而且在地图的设计上，玩家可以明显察觉到DQM的影子；最后，游戏中迷宫的机关设计部分又能让玩家马上想到《黄金太阳》。本游戏是一款集众多要素于一身的游戏。




## 口袋妖怪保护者

●任天堂 ●2006.03.23
●ARPG ●256M ●1-2人
●日版：0361美版：0644

虽然是RPG，但却不是口袋系列正统的RPG，，但是游戏却做的很有创意。游戏中的抓精灵方式与以往不同，而是在触屏上饶着精灵画圈，不同的精灵画的圈数不同，一次性的画圈达到要求即可把该精灵收复。所谓ranger就是保护者的意思，没错，本作的目前以及乐趣并不在于收集精灵，而是用自己的能力来保护大自然。是一款口袋系列的好游戏。

## 壮志凌云

●TAITO ●2006.02.22
●STG ●128M ●1-2人
●日版：0329美版：0433

一款以飞机为题材的游戏，虽然是128MB的游戏，但是在画面的表现上是绝对十足的，尽管会有少许马赛克出现，但这也是常理之中的。游戏中有四名角色供玩家选择，游戏的开始会有操作方面的教程，所以上手不难，另外，游戏的上升下降是和现实反着的，所以可能需要玩家适应一下。游戏中还有挑战模式，下屏的利用等于没有，联机对战是乐趣所在。

## 噗哟噗哟狂热2

●SEGA ●2005.12.24
●PUZ ●512M ●1-4人
●日版：0286

日本国民级游戏的噗哟噗哟系列的最新作，包括男主人公新加入的角色达到了11名之多，全部登场人物有21人。游戏中的剧情是上作的3倍，并增加了很多要素在其中，足见制作商的诚意，新作中更是加入了新系统"狂热模式"，玩家可以好好的体验了。另外，本作支持8人对战，这无疑大大的提高了游戏的乐趣，使得玩家不会因为内容而将其迅速搁浅。

## 火爆狂飚

●EA ●2005.11.29
●RAC ●256M ●1-4人
●美版：0221

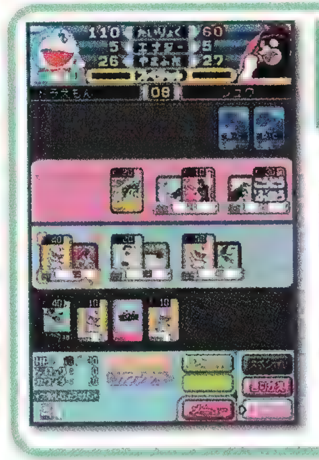
又是EA公司的出品的一款的赛车类游戏，就想游戏名字一样，是一款很强调速度感的游戏，不过总觉得有点抄袭沥青都市的感觉。画面比起前两作的极品飞车有着跳跃般的进化，赛车的表达上也改进了不少，看起来总算是有个赛车游戏的样子了。游戏中的模式比较多，有破坏模式，警察模式等，玩去来不会很单调。赛车的种类并不是很多，也都很好入手。

## 实习医生天堂独太2

●SPIKE ●2005.10.20
●AVG ●256M ●1人
●日版：0199

天堂独太系列第二作，一款充分利用了触摸屏功能的游戏，以医院为舞台的该系列受到了玩家的一致好评。本作中加长了剧情，同时加入了更多的诊断和手术，让玩家在享受乐趣的同时能够身临其境般的感受到做手术时的紧张感觉。在技术上的审核，以及对病人心情上的观察，出现情感波动后的劝说等等都会是本作中他将面临的考验，感觉很贴切生活。

## 机器猫 野比的恐龙



●SEGA ●2006.03.02
●RPG ●1024M ●1人
●日版：0342

根据剧场版《多啦A梦 野比的恐龙2006》改编而来的游戏，1G的大容量，这在画面上都有很好的表现出来，另外该游戏在前期更始加入了全程的语音，很是吸引人呦。故事的起源是因为康夫拿块恐龙化石来学校显，于是大雄回去后也去寻找，不料找到一个恐龙蛋，于是一切都围绕着这个恐龙的故事开始了。游戏中是以开片的方式对战的，龙。

## 传说的斯塔菲4

●任天堂 ●2006.04.13
●ACT ●512M ●1人
●日版：0401

本作是<<传说的斯塔菲>>系列的最新作.游戏的画面继承了GBA版清新可爱的2D画面,音乐也是轻松愉快的风格.游戏的系统依旧是2D过关游戏,操作手感很舒服,难度也不是很高,还充分利用了DS的双屏,下屏用来显示地图和菜单.游戏的换装系统很有意思,穿着不同衣服的斯塔菲显得非常可爱.游戏的收集要素也很丰富,有很多道具可以收集。

## 火影忍者

●TOMY ●2006.04.27
●ACT ●512M ●1人
●日版：0416美版：1096

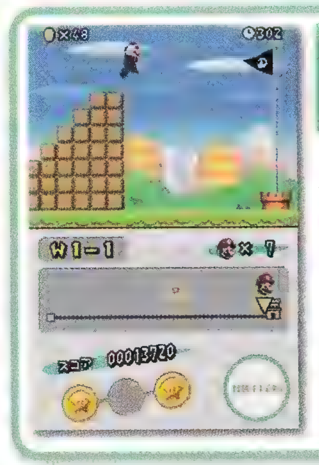
火影忍者的系列作品，不同该作品的RPG系列，是一款比较好的动作类游戏，该游戏在GBA时代就受到了广大玩家的好评，如今出在DS的该作更是没有让玩家失望。在画面上没有加强，基本就是GBA的画面，操作简单，容易上手，在系统上更加完善，游戏中有更的角色供玩家使用，忍术，必杀技也大大的增加，而更有乐趣的是配合着触摸屏发动忍术。

## 信长之野望DS

●KOEI ●2006.03.30
●SLG ●512M ●1人
●日版：0424

光荣公司经营类游戏的代表作之一，玩家将在掌机上充分的体会到日本战国时期的群雄割据天下的历史。游戏中玩家可以操作当时称霸一方的首领来进行国家的经营，通过内政，外交等手段最后达到称霸的目的。游戏画面很简朴，但是作为经营游戏的它并不看重由这些。音乐搭配的也不错，很有战国时代的气息，喜欢战略类游戏的玩家不妨一试。

## 新超级马里奥兄弟



●任天堂 ●2006.05.25
●ACT ●256M ●1-4人
●日版：0442美版：0434

本作是完全原创的作品，虽然刚开始的时候觉得似曾相识。原因在于游戏保留了系列从一代到三代中许多经典设定。让众多的玩家都能找到曾经的感觉~游戏的整体难度并不高，本作中加入了巨大化马里奥及微小化马里奥等特色，要灵活的运用其变身要素才能顺利的闯关。同时本作与马里奥64DS一样都加入了不少的迷你游戏。

## 重装机兵 钢之季节

●SUCCESS ●2006.06.15
●RPG ●512M ●1人
●日版：0460

MM在DS上的最新作品。在操作上和前几作都不大一样，全触笔操作，需要一点时间来适应。游戏的画面并不是很好，但是音乐做的很优秀，完全和游戏融为了一体。游戏的自由度很高，经常导致找不到剧情。同时游戏里还有丰富的战车，技能，料理等。战车可以根据自己的喜好来改造。系统方面并不复杂，没有接触过该系列的玩家一样可以上手。

## 降魔灵符传

●SUCCESS ●2006.06.08
●ARPG ●256M ●1人
●日版：0462

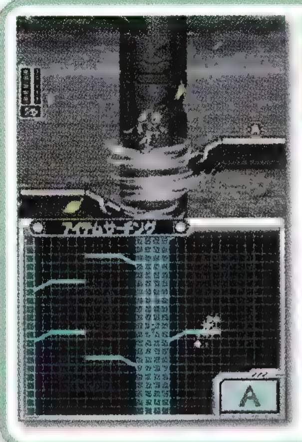
本作的游戏方式类似于“特鲁内克”和“风来的西林”——即迷宫游戏，但不同的是其死后并不会降低等级，等级是延续的（最高99级），但物品和资金不保留。同样的本作也存在着类似饥饿度的设置，那就是SP。当被攻击或者使用灵符时都会减少SP，SP越少攻击力就越低！对于迷宫游戏来说，本作的难度还是相当高的！这是一款十分有趣的游戏。

## 魔法假日 五星连珠之时

●任天堂 ●2006.06.22
●RPG ●512M ●1-2人
●日版：0470

首先本作全程使用触摸笔，将DS的触摸屏功能发挥到了极限，就像玩电脑一样，鼠标控制，操作非常流畅。其次战斗中加入了语音，虽然只是简短的叫声，但对于DS前期作品来说已经相当不错了。充实的剧情，出色的画面。虽然地图和战斗画面仍然停留在GBA的基础吧！但整个游戏的设置，操作性等都是非常流畅的，人员调控也非常恰当。

## 洛克人ZX



●CAPCOM ●2006.07.06
●ACT ●512M ●1人
●日版0484；美版：1164

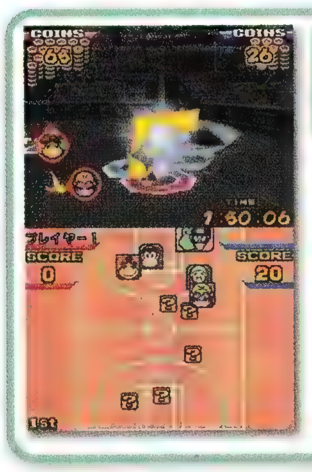
自从ds诞生，大家便开始猜测洛克人，恶魔城等游戏会怎样变革。这次洛克人zx给了我们很好的答复，也许触摸屏对于动作游戏功用并不大。这次的游戏故事剧情方面脱离了gba的四作，但是画风，人设，都保持了一贯的水平，当然还有zero系列最优秀的手感，boss变身也更丰富，最后的ox形态招式更是勾起了老玩家的回忆。洛克人，降临。

## 火影忍者RPG3

●TAKARATOMY ●2006.07.13
●RPG ●512M ●1-2人
●日版：0494

火影忍者RPG系列在DS上的最新作，在背景的画面上稍微有点进步。游戏剧情忠实原作，麻烦的遇敌率依旧存在，感觉还是偏向于FANS向。登场人物很多，游戏中玩家将扮演一名木叶忍者和鸣人一起冒险。系统比起前作更加完善，并加入了更多的触笔操作，游戏中一样有隐藏要素哦。另外，本作还支持WIFI，玩家可以和世界各地的玩家进行对战。

## 马里奥篮球 3on3



●任天堂 ●2006.07.27
●SPG ●512M ●1-2人
●日版：0505美版：0559

作为NINTENDO与SE合作的一款游戏．马里奥篮球秉承了NINTEDO一惯的可爱风格。大家可以使用两家游戏公司的当家人物进行游戏．不同于传统的篮球游戏。在马里奥篮球中可以使用各种各样大家熟悉的道具，也可以发动必杀来得分。大家不仅在跟电脑进行比赛时乐趣十足，而且在跟朋友联机时也会发出会心的笑声。目前DS上算不错的的篮球游戏了。

## 甲虫王者 通往冠军之道2

●SEGA ●2006.07.27
●TAB ●1024M ●1-2人
●日版：0510

甲虫王者最开始是在街机上以卡片对战的形式出现的，在一亿五钱万多张的卡片卖出后，甲虫王者象三国志大战一样登陆到了DS平台。就象其他大多数卡片对战游戏一样，甲虫王者大多的受众群为男生玩家，而在通往冠军之道2里．玩家将要扮演一个参加全国假充大赛的选手，目标是夺得冠军。另外要说的是．本作支持与GBA的联动。

## 集合!口袋力量棒球DS甲子园

●KONAMI ●2006.08.01
●SPG ●512M ●1-2人
●日版：0515

PPK将PPP系列的主要游戏模式甲子园模式细分为了三个部分：WIFI选手权模式、监督模式和队长模式。三个模式的内容非常丰富，WIFI模式增加了玩家之间的交流，而且WIFI对战的加入使得游戏更加紧张，更具挑战性；而监督模式中你要像一个教练那样对场上的球员下达命令指挥比赛的进行，让玩惯了系列的玩家有一种全新的体验。

## 星际火狐

●任天堂 ●2006.08.03
●STG ●512M ●1-2人
●日版：0511美版：0540

任天堂的又一招牌游戏，最初登陆在N64上，该系列第三作在DS上登场了。故事讲的是有个叫来拉特的星系，那里战火连连，于是我们的星际火狐小队出现了，他们的任务就是要维护那个星系的和平。游戏画面采用3D化，声音效果也很棒。本作操作基本都要用到触摸屏，而按键只是起到射击的作用，根据战机的性能来和敌人战斗是取得胜利的关键。

## 最终幻想3

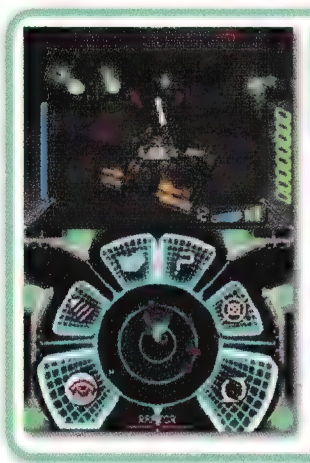
●SQUARE ENIX ●2006.08.24
●RPG ●1024M ●1人
●日版：0524美版：0681

虽然是复刻游戏，但是S-E很厚道的把画面全部重置，画面全部3D化，光源效果做的也很优秀，片头的CG动画更是细腻，可以说是把DS的3D机能发挥到了及至。游戏内容在剧情上忠实原作，并且在通关后还特别配合着WIFI的传信功能加入了隐藏BOSS以及流浪锻冶师，另外，本作中的洋葱剑士作为了最后的隐藏职业，配合的洋葱装备实力不减当年。

## 蔷薇色卢比乐园

●任天堂 ●2006.09.02
●RPG ●512M ●1人
●日版：0546

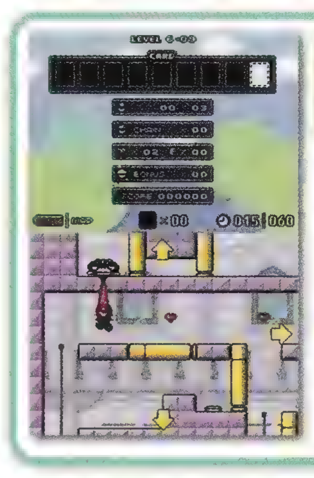
不一样的游戏，不一样的感受，任天堂又一另类解谜搞笑大作在DS上登陆了，玩家在游戏中要控制一个委琐大叔进行游戏。游戏的画面属于漫画风格，并且也很注重细节哦，比如雪天的脚印等。游戏内容很恶搞，里面的人设都很夸张搞笑，配合的古怪的音乐使得游戏变得更加恶趣味。游戏操作十分简单，是要十字键和触笔就好了，当然BOSS战并不是很简单。



## 机甲先锋：幻影战争

●MAJESCO ●2006.08.29
●ACT ●1024M ●1人
●美版：0563

《机甲先锋 幻影战争》利用了NDS独特的触摸系统，让游戏的操作来得更加快捷简。《机甲先锋:幻影战争》里的触摸系统可以让玩家更为直观的触摸座舱进行操作，指挥巨大的机器人使用武器投入战斗。这次的作品讲述的是一个星际之间的大战，玩家扮演一位机甲战士，游戏是以第三人称视角进行游戏，游戏中支持多人游戏以及多种任务让游戏更有乐趣。



## 马里奥vs大金刚2

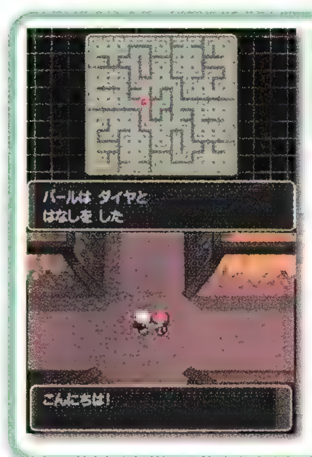
●任天堂 ●2006.09.25
●ACT ●512M ●1人
●日版：0995美版：0573

GBA上马里奥vs大金刚的续作，在GBA上第一作就受到了广大玩家的好评，是一款很有乐趣的动作类游戏，DS上的本作更是配合着触摸屏使得游戏内容更加丰富。游戏中的关卡很多，全程触笔，很多障碍设计的都很巧妙，使得游戏更加有乐趣。虽然是动作类，但有些地方还是要动动脑子才能过的，关卡全星更是不易办到。动作达人们不妨挑战一下最短时间过关。

## 口袋妖怪 珍珠

●任天堂 ●2006.09.28
●RPG ●1024M ●1-2人
●日版：0576美版：1016

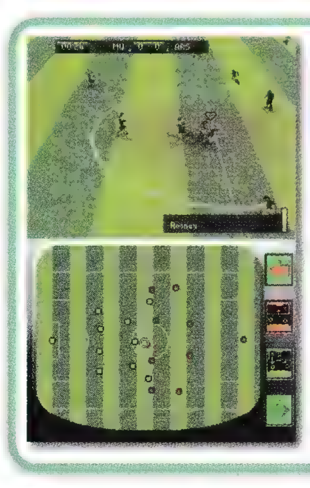
从DS刚一出就被玩家朝思暮想的游戏终于在06年发售了。游戏采用了新剧情新主角，画面虽然是2D，但是做出了近似3D的效果，光源效果做的也很棒，并且加入了白天黑夜的设定。游戏中精灵也一下增加到了493只，可玩性又上升了一大块。同时，游戏中还加了挖地探宝系统和秘密基地的设定，想要保护好自己的秘密基地，就要布下各种陷阱，可以说很有乐趣。



## 口袋妖怪 钻石

●任天堂 ●2006.09.28
●RPG ●1024M ●1-2人
●日版：0577美版：1015

和珍珠同期发售的口袋妖怪另一个版本，区别是神兽和部分怪物的分布不同，不过双版本这也是任天堂的传统啦。本作作为口袋妖怪的正统RPG续作在游戏中任天堂厚道的加入了不少新要素，493种精灵够玩家收集一段时间了。选美等传统模式依旧存在，亮点依旧是怪物的特性和技能之间的搭配和遗传的研究，由于新增了新的怪物，所以研究变的更有价值。



## FIFA07

●EA ●2006.10.03
●SPG ●256M ●1-2人
●美版：0588

FIFA系列一向是EA公司的招牌作，为了实现赚钱计划，自然少不了在DS上的戏份。该作在系统上比较完善，游戏中没有国家队，全是各个职业联赛里的队伍组成，所以对于球迷来说会比较亲切吧。在操作上由于DS的按键多，所以可实现的操作也就多。画面方面表现力不足，画面明显发虚，这也是EA公司在DS上所有游戏作品的缺陷。

## 激斗！自制机器人

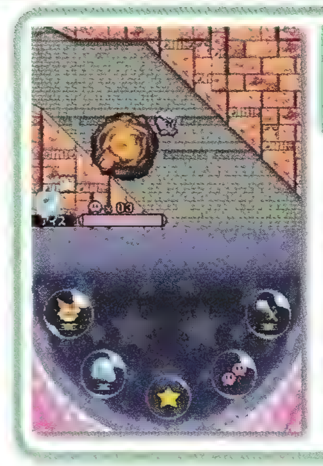
●任天堂 ●2006.10.19
●ACT ●512M ●1-2人
●日版：0606美版：0934

在发售前就倍受玩家期待的人气作品《激斗！自制机器人》可以说真的没有让玩家失望。游戏画面采用的是3D，虽然在爆炸效果上会出现马赛克，但这样的画面已经是很优秀了。游戏中有很多种机器人供玩家使用，各自有各自的性能，武器种类繁多，效果繁多，玩家可以根据自己的喜好组装出各种强力的机器人来进行对战。玩家还可以通过WIFI对战。

## 风雨传说

●NBGI ●2006.10.26
●RPG ●1024M ●1人
●日版：0625

风雨传说，一个褒贬不一的作品。说好的是以为他自由的视角和优秀的画面。不好的是因为流程太短，同伴太过脑残，而且那三线作战实在是令人很不爽。不过在我看来，风雨传说还是一个很不错的游戏。因为是DS上的第一款传说游戏，许多系统还是尝试性的。虽然流程不是很长，但是作为一款动作型的RPG。风雨传说还是有它的可玩之处的。



## 星之卡比 参上！多罗奇团

●任天堂 ●2006.11.02
●ACT ●512M ●1-4人
●日版：0638美版：0732

可爱的卡比面对多罗奇盗贼团一点也不手软。卡比系列的主打特色就是其丰富的能力系统，本作增加了不少的新能力，变身服装能力多达26种。同时还引入了能力卷轴，将不能的变身能力互相融合，成为新的能力，以及游戏中机关的多样化设置，都给本作增加了不少的乐趣。同时正常故事模式外还有迷你游戏的设置和宝物库的收集。

## 胜利十一人DS

●KONAMI ●2006.11.02
●SPG ●512M ●1-2人
●日版：0640美版：0848

在我看来这作的实况绝对是投石问路的一作。画面自然是不能跟现在的实况9实况10相比，而且手感自然也不够出色。但是这次的实况DS采用了全新的彩蛋系统，也就是说想要打出全部的球员不仅要靠不屑的努力，还要有一定的运气。其实喜欢实况的球迷很多的都是习惯了实况足球的手感，这个作品自然继承了系统的优秀传统，但是没有语音实在是不厚道。

## 极品飞车炭化：我的地盘

●EA ●2006.11.15
●RAC ●256M ●1-2人
●美版：0647

EA的游戏其实音乐一直是个亮点，帅气的汽车加优秀的手感配以动感十足的音乐，这组成了极品飞车炭化DS。其实极品飞车系列在DS上也已经推出过几作了，不过在初次玩到炭化的时候着实是眼前一亮。虽然有些人认为极品飞车没有山脊赛车的手感来得优秀，不过炭化优秀的画面和音乐绝对会让你体会到飚车的感觉，在城市的街道间穿梭。

## 古墓丽影 传奇

●EIDOS ●2006.11.15
●ACT ●512M ●1人
●美版：0683

劳拉又一次出现了，这次是在DS上，一向以冒险与解迷为卖点的古墓丽影这次并没有让大家心寒。各种各样的机关需要大家来破解，而敌人的不时出现也需要玩家的及时解决。不过可能会因为杀死敌人需要使用触摸屏，因为会让部分玩家觉得手忙脚乱。但这丝毫不会影响到游戏的进程，毕竟各种各样的探索才是大家想要的。不过画面还是有些不足。

## 节拍特工

●任天堂 ●2006.11.06
●RAG ●1024M ●1-4人
●美版：0655

音乐大作应援团的美版，日版应援团在大受好评后美版的异名作品节拍特工趁热打铁而来，凭心而论我是比较喜欢日版的歌曲的。因为热血奋进，比较符合应援团的主题。而美版更加适合欧美玩家，曲风时而轻快，时而爵士。节拍特工的曲子完全跟日版不同，这也是为了让美国玩家更能适应游戏的曲风吧，毕竟不同地域的玩家欣赏水平也是不同的。

## 耀西岛DS

●任天堂 ●2006.11.13
●ACT ●256M ●1人
●日版：0877美版：0661

这次我们的耀西背着小马力又一才来到了DS上，这次的主线是调查小孩子在学校神秘失踪的谜。画面风格依旧是采用蜡笔画出来的可爱风格，可爱的小马力，小碧奇，小金刚都将成为本作的帮手。本作不同于一代，不再是全程触摸了，所以在操作性上得到了大大的提高，容易上手，关卡的细节设置巧妙，内容变得更加丰富。可爱的人物造型使得游戏更受欢迎。

## 恶魔城 废墟的肖像

●KONAMI ●2006.11.16
●ACT ●512M ●1-2人
●日版：0676美版：0735

本作是恶魔城在DS的第二作，游戏还是2D动作游戏，不同的是在游戏里女主角和男主角是同时行动的，玩家需要操作其中一人，另一人也会做为NPC来辅助玩家。在游戏里增加了双人协力的解迷要素，也有许多强力的双人合体技。本作在流程方面不再只是单调的闯荡恶魔城了，还要进入画里探索，也增加了不少室外的场景和隐藏人物还有降低等级来挑战等新要素。

## 沥青都市2

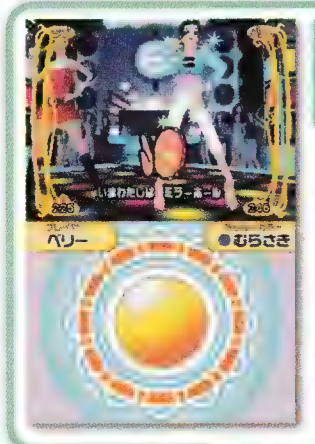
●GAMELOFT ●2006.11.14
●RAC ●256M ●1-2人
●美版：0688

沥青都市在DS上的第二作,可以说在速度的表现上更加爽快了,三段氮气加速更是加大了爽快感。在公路上狂飙,通过破坏对手的车辆来给自己赚钱,买车，改车，很是符合这类游戏。游戏中的飙车的方式也不单一,有限制速度模式，有限制车辆模式等。同时，游戏中更有破坏模式和警察模式，会让玩家大呼过瘾。画面方面比1代要强上很多。

## Jump究极明星大乱斗

●任天堂 ●2006.11.23
●ACT ●512M ●1-4人
●日版：0696

JUMP全明星大乱斗的续作，此游戏因为有着众多人气漫画人物的加入以及爽快的打斗而被很多玩家所喜爱，本作的人物获得系统不再像前作一样，而是靠力知笑等BP来买，BP在游戏中比较难得,可以靠联机来刷BP。部分隐藏关也需要靠买特定的人物来获得。漫画人物的加入也比前做增加了很多。通过WIFI和全球的玩家混战更是让游戏变的耐玩。



## 时尚魔女 拉芙和贝莉

●SEGA ●2006.11.23
●ETC ●1024M ●1人
●日版：0704

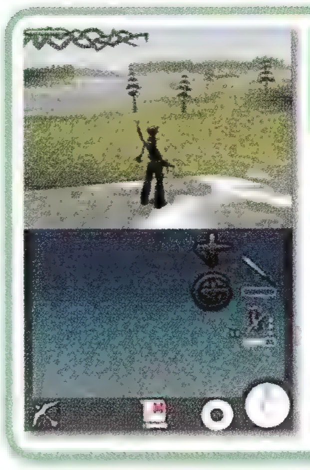
大人气街机游戏如今被成功移植到了DS上。该游戏实质为音乐节拍类游戏，玩家可以通过和别人比赛跳舞从得到魔法卡来改变自己的装束，该游戏因为简单的操作和可爱的人物，多彩的服装而被很多女性玩家所喜爱，比较女生向的游戏。操作方面下屏主要用来打节奏，上屏的画面做的很细致，人物的每个动作做的都十分到位，是一款很适合休闲娱乐的游戏。

## 口袋力量棒球9

●KONAMI ●2006.12.07
●SPG ●512M ●1-2人
●日版：0743

游戏主要模式SUCCESS模式继承了系列一贯的风格,轻松搞笑,可收得同伴也比较丰富。而游戏最值得一提的是两个副模式：宇宙舰长篇和少森寺。宇宙舰长篇类似于"大航海时代"的游戏方式，在各个宇宙星球航行探索，做买卖，战斗，收得同伴……可研究的要素相当多，完全可以当作单独的一个游戏来玩，最终培养出超强的选手。

总的说来，这两个副模式是PPP9最值得玩的地方，强烈向系列爱好者推荐！



## 龙骑士

●VIVENDI ●2006.11.14
●ACT ●512M ●1人
●美版：0691

根据同名电影《龙骑士》改编而来的游戏，游戏剧情忠实电影，剧情讲的是一位少年在无意间得到了一颗龙蛋，于是这位少年就被卷入了一系列的事件当中。游戏操作比较简单，每个任务都会给出提示，画面3D化，不过有点虚。游戏中的招数很多，打起来很爽快，同时下屏可以用来使用魔法，魔法阵是要自己的画出来的，所以玩家需要牢记魔法阵的样子。

## 我们的太阳DS

●KONAMI ●2006.11.22
●ARPG ●1024M ●1人
●日版：0697美版：0963

我们的太阳系列登陆于DS的第三款作品，取消了GBA时代的采集太阳制，这样一来就不需要顶着太阳进行能源收集了。取而代之的是灵兽系统，运用不同灵兽的能力破解游戏中的迷题。同时本作中还引入了天气系统和武器培养系统，使得游戏的可玩性更高了˜本作还与洛克人系列联动，灵兽之一就来自于洛克人世界，还有许多道具，这使得游戏更具研究性。

## 游戏王GX 精灵召唤者

●KONAMI ●2006.11.30
●TAB ●1024M ●1-2人
●日版：0710

游戏王在DS上的第二作，在画面上比起前做的吟游诗人有着很大的进步，在怪物和魔法陷阱效果的表现上也变得更加细腻。游戏剧情是按照动画游戏王GX来发展的，基本没有什么变动，AI比较简单。虽然为新作，但是卡片数依旧只有1000多张，感觉很不厚道。游戏中还特别加入了精灵，不同的精灵有着不同的能力，比如经验增加等。

## SNK VS Capcom卡片斗士DS

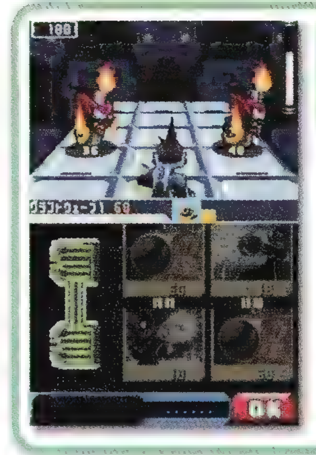
●SNK PLAYMORE ●2006.12.14
●TAB ●256M ●1-2人
●日版：0755美版：1039

NDS上的一款卡牌游戏，该游戏集合了众多SNK与CAPCOM出产的经典游戏中的角色，其中有各式各样的角色卡、动作卡、反击卡，从而形成各种战术，可以快速进攻，可以控制局面。由角色卡直接提供能量来出场新的角色。同时，本作仍存在部分问题，比如电脑的智能不足，在卡牌规则下，电脑总是会做出一些比较“弱智”的行为。

## 陆行鸟和魔法绘本

●SQUARE ENIX ●2006.12.14
●RPG ●512M ●1-4人
●日版：758美版：0983

当时拿到游戏的时候真是兴奋(烧录)，迫不及待的打开机子，想想也是S-E的作品，肯定是大作。拿到游戏却是另外一种感觉！小游戏合集……开始确实挺郁闷的，不过深入游戏发现还是素质挺高的，画面跟FF3貌似用的同一模式。玩起来很清新，说不上大作但也是不错的小品级游戏，系统也非常的简单，FF里好多经典的职业都出现了。



## 流星洛克人

●CAPCOM ●2006.12.14
●RPG ●256M ●1-2人
●日版:0759 0761 0762 美版:1292-1294

作为洛克人20周年纪念作品的流星的洛克人分"龙""狮""天马"三个版本发售，三个版本间可以互动。虽然如此，还是会让一部分玩家觉得卡普空有骗钱的嫌疑。这次的的故事是发生在《洛克人EXE》中洛克人和热斗的时代的几百年之后，无线网络已经到处可以看到的时代，玩家所操控的主角需要在现实与虚拟世界中不断的转换，从而一步步的继续游戏。

## 噗哟噗哟15周年庆

●SEGA ●2006.12.14
●PUZ ●256M ●1-8人
●日版：0766

噗哟噗哟15周年纪念版是SEGA为了纪念噗哟噗哟15周年而发布的多平台游戏，DS版噗哟噗哟对触摸方式使用不高，以新颖的俄罗斯方块游戏模式吸引了大批游戏的玩家。此次纪念版的游戏模式与前作大致相同，但画面有所改进，教学模式也更为详细。对战模式以快节奏的方式进行，使玩家感到快感。对战模式中，如果发动的特殊技能，可以说对手可以举白旗了。

## 不可思议迷宫 风来之西林DS

●SEGA ●2006.12.14
●ARPG ●128M ●1-2人
●日版：0767

风来之西林经典的一作复刻到了DS上，本作不仅保留了SFC上那版西林的所有要素，还新增加了不少原创的要素。该游戏为迷宫游戏，自己走一步同时敌人也会走一步，更加有紧张感。游戏中设有满腹度，减少到0就会死亡，行走中可恢复HP，同时会减少满腹度。另外死亡后不会保留原本的级数，所以是个比较考验人品的一个游戏。

## 勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker

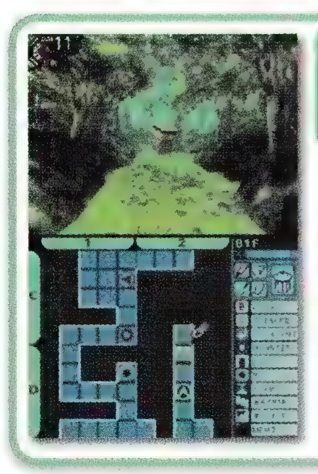
●SQUARE ENIX ●2006.12.28
●RPG ●1024M ●1-2人
●日版：0784

盼啊盼，终于在DS上盼来了DQM的最新作,并且画面走向了3D化。游戏系统忠实传统，在兇文上做出了少许的变动优化并给主角也加上了能力。本作的特色依旧是怪物的合成系统，很多S，SS的怪物都需要特定的合成方式，另外技能的升级也是本作的一大亮点，怎样获得最高级的技能，怎样给怪物配上合适的技能真的需要好好研究一下。

## 纳达尔网球

●VIRTUAL TOYS ●2006.12.30
●SPG ●256M ●1-4人
●美版：0787

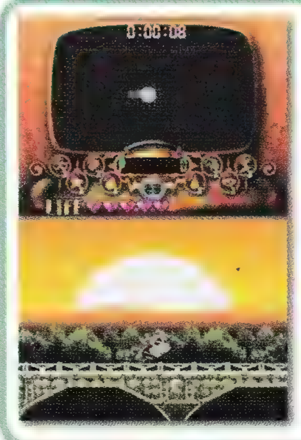
跟DS上另一个网球作品上旋高手相比。本作做的更加真实,依然是巡回赛制的系统。你可以在游戏中在各个现实世界里熟悉的场地进行比赛，夺得比赛奖金购买各种衣服和装饰，也可以使用许多知名的球员进行对决。让你体会到真实与虚拟的完美结合。唯一觉得比较遗憾的是电脑的AI比较简单，打得时间长了可能就没有刺激感了。



## 世界树迷宫

●ATLUS ●2007.01.18
●RPG ●128M ●1人
●日版：0816美版：1084

可所谓小容量，大智慧的神作游戏。分支任务的设定，完成任务触发事件的设定，技能点的分配可以找到些许网游的感觉。游戏中有很多职业让玩家选择，各有各的特长，同时各种职业之间还有技能的搭配使用。游戏的下屏是用来画地图和做标识的，迷宫中并没有地图，是需要玩家自己一步步走一步步画出来的。主要是靠技能和职业之间的搭配。



## 怪盗瓦里奥 变相七态

●任天堂 ●2007.01.18
●ACT ●512M ●1人
●日版：0817美版：0876

既是让人期待的作品，同时又是让人失望的作品。期待是期待在经典上，GB时代的该系列作品为DS上这作的在名声上做下了很好的铺垫。而让人失望则的是操作，感觉使用触笔操作设置难免的有点牵强。不过本作还是很有特色的，就像游戏的副标题一样，游戏中瓦里奥可以变身成7种拥有不同能力的瓦里奥，给游戏增加了不少乐趣。

07 游戏推荐篇

## 黄昏旅馆 215房间

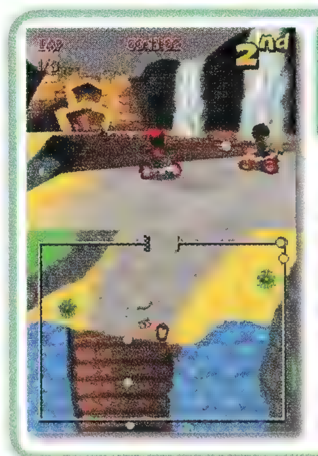
●任天堂 ●2007.01.19
●AVG ●1024M ●1人
●日版：0831美版：0823

一款风格很独特的推理类游戏，在发售前就广受玩家的关注。游戏画面表现的很独特，以黑白色调居多，给一种神秘感。人物的动作和表情很丰富，游戏的剧情安排的也十分的紧凑，剧本十分优秀 。语言方面十分的口语化，想练习英文的DS玩家可以试试（笑）。游戏对于触摸屏的利用只是一般，音乐很恰到好处，玩起游戏总是觉得周围充满着神秘的气氛。

## 三国志大战DS

●SEGA ●2007.01.25
●TAB ●1024M ●1–2人
●日版：0826

本作是以在日本地区同名街机作品为基础所制作，是款三国题材的即时卡片对战游戏，游戏中将以代表众多三国武将的卡片，来进行即时的战场攻防战。游戏除了收录街机版的登场武将与战器卡片之外，还有众多NDS版原创的卡片人物，同时也会具备NDS版原创的游戏模式。本作的战术研究性很高，不同的卡片组合能有不同的效果，同时本作还支持WIFI。



## 迪迪金刚赛车

●任天堂 ●2007.02.05
●RAC ●256M ●1–4人
●美版：0836

以大金刚为主题的赛车游戏，不过此款游戏在内容上可是和马里奥赛车完全不一样哦。从内容上来看，该游戏加入了剧情模式，同时还有独立的比赛模式，里面有不少隐藏赛道哦。画面3D化，但是表现的不是很好，可选择人物很多，同样有隐藏人物，音乐比较轻快，感觉就像在丛林里一样。下屏只是用来显示大小地图，在操作上感觉不是很好。

## 牧场物语 与你同在的小岛

●MMV ●2007.02.01
●SLG ●512M ●1人
●日版：0839

本作是系列在DS上的第二款作品，游戏的风格大大改变，不光能经营自己的农场，还可以饲养怪物，在迷宫冒险，打造武器，游戏在经营牧场方面还是和系列基本相同的，只不过加入了怪物可以帮助主角在农场干活和在迷宫种地的新要素，游戏的人设和剧情都与系列不同，有着明显的幻想风格。开头的动画值得一提。把牧场生活的那种意境也很好的表现出来。

## 弧光之源

●MMV ●2007.02.08
●SRPG ●1024M ●1–2人
●日版：0846美版：1329

本作是DS上少有的SRPG游戏，加上是原创的，所以很受玩家期待。游戏的剧情不错，讲述的是开始与魔女为敌，但后来知道了事情的真相与魔女联合击败最后的敌人，本作的系统是比较正统的回合制战棋类，创新的要素不是很多。合成系统是个亮点，后期好的装备基本靠合成来的。本作最吸引人的地方在于大量的语音，使带入感增强了不少。

## 死神2nd 黑衣的镇魂歌

●SEGA ●2007.02.15
●ACT ●1024M ●1–4人
●日版：0856

黑衣的镇魂歌，帅气的名字。作为上作追逐苍天的命运续作。本作延续了死神爽快的连续技和便捷的触摸系统。SEGA虽然在大体上没有对本作进行改动。但是平衡性的增加和恶搞类型的人物也让本作发挥出了新鲜感。不同于上作的忠于漫画的剧情，此次SEGA采用了全新的原创剧情。而且流程相比上次大副增加。不过SEGA这次还是没有解决WIFI的卡机问题。

## 雷顿教授和不可思议之町

●LEVEL5 ●2007.02.15
●AVG'●512M ●1–2人
●日版：0857

又是一款DS上十分优秀的推理类游戏，游戏故事讲的是一个大富豪死后留下了一个谜题，解开的人就能得到他所有财产，于是家族中的人便把雷顿请去帮忙解谜。当然游戏中可不仅仅只是有这一个谜题哦，这是只游戏的主线，在游戏的过程中，通过调查场景中的一些小地方可以解很多小谜题，题目都不难，但是对于日文苦手的同志来说似乎就很难了。

## 超级机器人大战 W

●BANPRESTO ●2007.03.01
●SRPG ●512M ●1人
●日版：0870

06年在DS主机上最感动众机战fans的大作。游戏画面比起D来说有着大大的进步，在效果的处理上大大的提高了，攻击画面更加完善华丽，对于下屏的利用感觉比较鸡肋。游戏中包括的作品很多，传统的基本都有，还新加入了GGG系列。 UC的机体没能有机会参战，可能是剧情出烂了吧。游戏中的5倍攻击以及无限精神等BUG都只有主角机能实现哦。

## 右脑达人 爽解 找茬博物馆2

●NBGI ●2007.003.01
●ETC ●256M ●1-4人
●日版：0871

《右脑达人爽解 找茬博物馆2》是一款难得的精品小游戏。游戏类似于大家来找茬，通过对比找出上下屏幕两幅图片的不同之处。游戏虽然简单，但同样提供了多种的游戏模式供玩家选择。在前作大受好评的基础上，进一步的丰富了游戏的内容，全解的图片更是多达350张，这让找茬迷们大呼爽快。同时本作也支持一卡多联的对战模式。

## 我是航空管制员DS

●EA ●2007.02.22
●AVG ●128M ●1人
●日版：0873

这是一款曾经在PC和PSP平台都曾推出过的游戏，你要在游戏中扮演的是一个航空指挥员的角色。而治理空中的交通安全是你所要做到的。游戏中分为许多不同的关卡，你需要利用自己的智慧完成系统派给你的各种各样不同的任务。想要把这些治理的井井有条就要克服各种不同的天气和足够的判断力。玩家也可以通过WIFI功能实现情报互换。

## 哆啦A梦 [illegible]

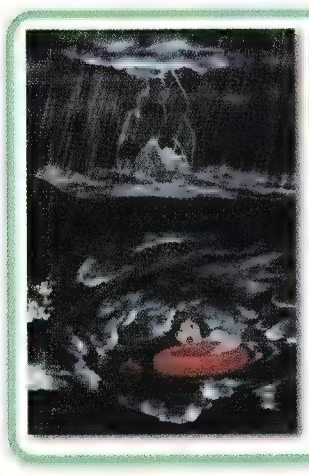
●SEGA ●2007.03.08
●RPG ●1024M ●1-2人
●日版：0889

相信不少机器猫迷都看过本作的同名漫画，没错，这次的剧情就跟漫画中的剧情一样，大家就不同担心看不懂剧情的问题出现了。本作继承了DS上上一作多啦A梦的卡片战斗模式，卡片分为四种不同的种类，并且有不同的作用，所以战斗起来的方式也是多种多样的。不过前面讲过了，本作是忠实于原著的，在游戏的同时，也怀念起多啦A梦带给我们的欢笑。

## 游戏王 世界锦标赛2007

●KONAMI ●2007.03.15
●TAB ●1024M ●1-2人
●日版：0904

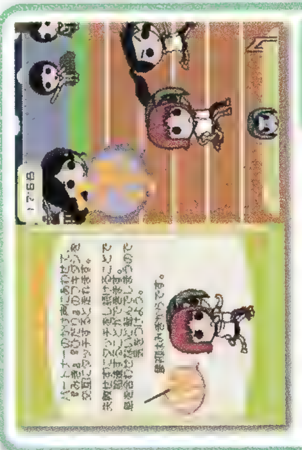
游戏王系列在DS上算是高产了，这也可能和新卡包在不断更新的缘故吧。该作作为DS上的最新作在细节上又优化了不少。游戏的方式为PK战，AI不是非常低，感觉更加有挑战性。另外本作还可以通过WIFI和全国的高手对战，这个对战不是普通意义上的对战，更是对应着玩家在全球的排名哦。同时玩家可以通过WIFI下载限制卡表以及对战的NPC等。



## 迷失蔚蓝2

●KONAMI ●2007.03.15
●AVG ●512M ●1人
●日版：0907

延续了迷失蔚蓝系列一贯的风格，也继承了在DS上作的优点，本次作品再一次被广大玩家所接受。而这次的故事依然讲述的是两个倒霉孩子落水后的孤岛生活。尽管内容构架大致与上作一致，但是具体的细节还是得到了一些改善，特别是一些操作上更加人性化了，这也让许多玩家更流畅的进行游戏。游戏中玩家要靠配合去进行生活，最后逃出荒岛。



## 心跳回忆 初恋 女生版

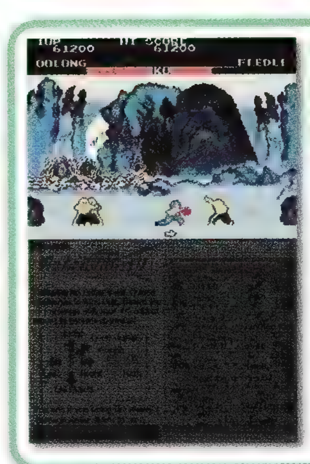
●KONAMI ●2007.03.15
●AVG ●1024M ●1人
●日版：0918

心跳回忆系列作品的经典一作如今在DS上重现了，游戏类型是养成游戏，游戏中玩家要控制一位女性角色，在完成学习的同时还要去泡男生，能够充分的体会到恋爱的感觉，尤其是拍拖，里面可都是帅哥哦，不过从点看真的有点女生向了，所以男性玩家不推荐玩。游戏中自由度比较高，可选择的动作也丰富，比如打电话找喜欢的人购物等，细节设定也不错。

## 忍者神龟

●KONAMI ●2007.03.20
●ACT ●256M ●1-2人
●美版：0919

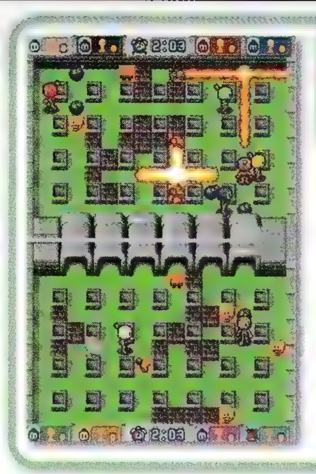
这作的小龟感觉只能说得上算是中规中矩。跟红白机上的那款大家接触得比较多的忍者神龟比较相似，都属于横版ACT格式的。然而由于DS的特殊机能，游戏中多出了一些小的迷题需要玩家破解，虽说是迷题，但是觉得有些鸡肋，一般来说都没什么难度。跟历代忍者神龟一样，本作也可以选择四个小龟来进行战斗。这款游戏的制作不算太用心。



## Konami街机经典合集

●KONAMI ●2007.03.30
●ACT ●128M ●1人
●日版：0916

街机的经典搬到了DS上，虽然可能会被人质疑为骗钱的行为，但是经典终究是经典，再拿起来玩时难免会有一种感动。合集中包括了很多游戏，其实中有魂斗罗1代，兵蜂，沙龙漫蛇，马戏团，篮球等游戏，内容完全移植，可以无限投币。另外，该游戏还支持联机，这样就可以作到双人游戏了，同时还支持一卡多玩，更是加大了可玩的空间。



## 炸弹人物语DS

●HUDSON ●2007.03.21
●ARPG ●512M ●1–4人
●日版：0927

本作是《炸弹人》系列登陆NDS平台的最新ARPG作品，玩家的任务就是在各式各样的星球上利用能力各不相同的彩色炸弹解开谜题冲破关卡。相比GBA的前作来说，本作无论在操作还是再可玩性都大大的提高，同时还增加了利用到触摸屏功能以及麦克风机能来解迷，带给玩家新的游戏体验。游戏难度依然不高，但用来休闲放松是不错的选择。

## 前线任务1st

●SQUARE ENIX ●2007.03.22
●SRPG ●512M ●1人
●日版：0928

作为一款复刻PS上的作品，DS上的前线任务1ST可谓是充满诚意的，这也从游戏中新增的大量要素可以看得出。不论是里面的武器还是机体都采用了该系列的一些道具纳入其中，这也让这款老游戏焕发出了新的色彩，也让玩家有了新的感受。跟大多的DS上游戏一样，本作通过了触摸系统让玩家在游戏时感受到了更加简便的操作，还是值得一试的。

## 蜡笔小新DS

●BANPRESTO ●2007.03.21
●ACT ●512M ●1人
●日版：0935

相信不少玩家还对前不久在GBA上发售的蜡笔小新记忆尤新，小新不论是在动画里还是在游戏中都是以轻松搞笑的形式出现的。玩家需要在游戏中通过触摸笔来进行解迷和变身，这也在打怪通关的同时增加了不少的新鲜亮点，而小新的变身可以达到8种之多。全程的语音加配也让玩家觉得更加熟悉和亲切，这款游戏的到来也能让大家在笑声中回到小时候的感觉。

## 龙珠Z 遥远悟空传说

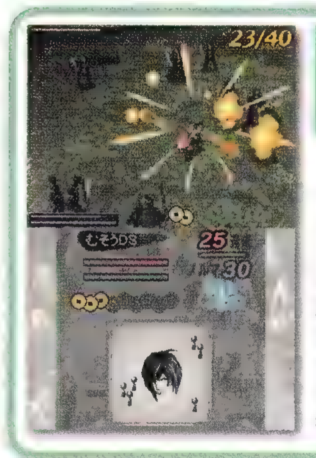
●NBGI ●2007.03.21
●RPG ●512M ●1人
●日版：0943美版：1132

回归FC时代的卡片类型的龙珠游戏，对于老玩家来说也许会有昔日的冲动，本作会令大部分老玩家失望。游戏整体节奏的缓慢，剧情不能跳跃，只有极少量的人物动作设计，原创剧情的稀少，对于剧情的删减等都是不满意的地方~FC上的龙珠给我们留下了太多的记忆，让我们更无法接受这次的作品吧！只能说本作唯一留给我们的就是那些熟悉的龙珠人气角色吧！

## 灼眼的夏娜DS

●MEDIA WORKS ●2007.03.29
●AVG ●512M ●1人
●日版：0972

灼眼的夏娜是根据同名人气动漫改编的，游戏的设定是夏娜与悠二在一起度过暑假后，夏纳再次被卷入了一场战斗。跟许多动漫改编作品存在同样的硬伤，游戏更注重带给FANS们的感动，不少特写镜头和熟悉的背景音乐都让FANS们激动不已。游戏中也有一些比较有意思的系统，比如游戏过程中会随机出现5个数字，根据排列的不同也会产生不同的进程。




## 真三国无双DS

●KOEI ●2007.04.05
●ACT ●1024M ●1人
●日版：0982美版：1238

KOEI的三国无双系列一直是他们的金字招牌系列，PC平台与TV平台上的辉煌自不必说，现在来看下DS上的无双。本作可谓是彻底的颠覆了无双系列，GBA版的无双发售后回归纯清版的声音呼之欲出，本作顺应民意做出改动。但是完全使用原创人物，三国人物只能作为副手帮助玩家让玩家觉得实在是不过瘾。本作地图也是少得可怜，能使用的人物也只有三个。

## 名侦探柯南 侦探力练习

●NBGI ●2007.04.05
●ETC ●256M ●1人
●日版：0984

名侦探柯南在NDS上的最新作，就像游戏的副标题一样，该款游戏可不是以往的RPG类，而是由很多迷你的小游戏所组成。游戏共由4大部分组成，每部分都包含了很多的小迷题，主要是考察玩家的判断力，观察力，集中力，分析力，记忆力等能力，不过这样简单的迷题真的能够起到侦探力练习的作用么。玩家还可以和原作中人气角色进行迷你游戏的对决哦。

## 家庭教师REBORN! DS

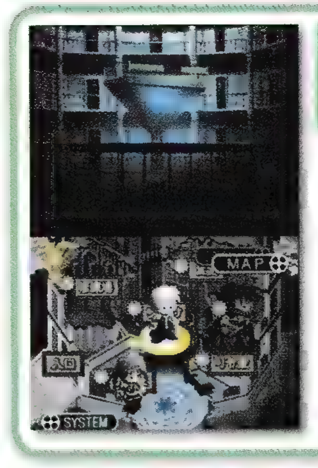
●TAKARATOMY ●2007.03.29
●ETC ●512M ●1–4人
●日版：0988

由同名漫画改编而来的游戏，作为动漫改编游戏，在画面上并不是很出众，可以说只比GBA的好一点。游戏剧情绝对忠实原作，内容实质就是根据漫画不同情节改编而成的小游戏集合，由于有着漫画搞笑剧情的铺垫，所以即使是再普通的小游戏，在玩的时候别有一番趣味吧。游戏中的语音成分很少，音乐也一般，对触摸屏的利用倒并不鸡肋。

## 逆转裁判4

●CAPCOM ●2007.04.17
●AVG ●512M ●1人
●日版：0993

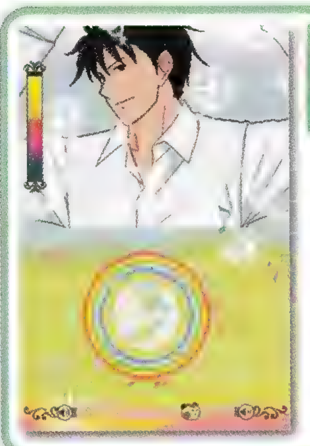
在DS上发售了复苏的逆转后，逆转裁判四接踵而来。继承了一惯的解迷、搜集、惯性逻辑的传统，这让逆转迷们翘首以盼。成步堂君依然会在本作现身，但是他并不是作为律师出现的，具体是什么身份还要靠玩家自己去窥探，我这里就不剧透了。全新的主角与全新的剧情，全新的解迷方式和全新的逆转感受。对于逆转裁判并不需要多说，只能用优秀来形容。



## 驱魔少年 神的使徒们

●KONAMI ●2007.03.29
●TAB ●512M ●1人
●日版：1005

根据JUMP上同名人气漫画改编而来的游戏，游戏的剧情忠实原作,内容方面采用调查地点，触发对话，触发剧情来展开的。画面上依旧没有什么亮点，可能是为了和原画相匹配吧，不过这类漫画改编游戏也没有必要做出华丽的画面来，只能说是奔着fans向出的吧。该游戏是一款动作类游戏，比较简单好上手，游戏里所涉及的内容在开篇时有教程。



## 交响情人梦

●NBGI ●2007.04.19
●RAG ●512M ●1-2人
●日版：1009

究竟是交响梦呢？还是情人呢？恩。我也说不好,不懂剧情的话，大家还是去看看日剧《交响情人梦》吧。游戏的剧情是在一个校园内展开的，你会在校园内碰到个性鲜明的人物，随之也展开了形形色色的故事。游戏中会让你演奏各种各样的乐曲，演奏的形式也是各种各样的。其中还包括了太鼓达人的演奏方式。本作可以说是NAMCO的音乐游戏实验品。

## 最终幻想12 亡灵之翼

●SQUARE ENIX ●2007.04.26
●RPG ●1024M ●1-2人
●日版：1018

作为在PS2上发售的FF12的正统续篇,亡灵之翼讲述的是主角变成空贼后的故事。不同于以往的FF系列，本作的游戏类型为RTS，既即时战略。游戏中你可以通过战斗获得结晶石，然后通过结晶石获得新的召唤兽。召唤兽也分为近攻，远攻，陆系，空系等不同的种类，这让游戏变得更有趣。游戏系统比较有意思，数量较多的地图这也让游戏更有耐玩性。

## 桃太郎电铁DS

●HUDSON ●2007.04.26
●TAB ●256M ●1-4人
●日版：1027

又一款日本国民级游戏，虽然有着20年的历史，但是随着游戏本身在系统上不断的优化，使得该游戏系列的fans也逐渐增加。游戏中各种道具的设定，各种搞笑的安排是该系列游戏的最大亮点。在双屏幕的帮助下使得该游戏在视野上更加广泛，可显示信息变得更加直接明了。游戏的目的很简单，操控着电铁来赚钱，在时间限制到后资产排名第一即可。

## 蜘蛛侠3

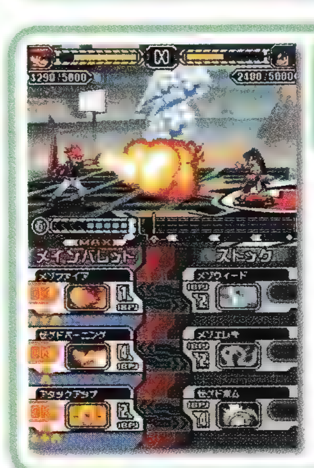
●ACTIVISION ●2007.05.03
●ACT ●512M ●1人
●美版：1050

蜘蛛侠相信大家没有几个不知道的，没错，游戏中你就要扮演的是这位为民除害的勇士。因为是跟电影同步的游戏，所以最后的BOSS则为八爪鱼博士。游戏分为若干个章节，你将要在不同的章节中完成不同的任务。游戏的乐趣在于你可以通过DS独特的触摸系统完成各种各样电影中的特效动作。游戏充满了美式游戏的风格，3D的ACT模式带给大家更多的刺激。

## 押忍！战斗！应援团2！

●任天堂 ●2007.05.19
●RAG ●1024M ●1-4人
●日版：1081

应援团又来了，这已经是DS上的第三作了,算起来NINTENDO的速度还不算慢。在前两作大获好评后第三作依然没有辜负大家的期待。本作的剧情延续了日版的故事，大家可以在游戏中看到许多应援团1里的角色，这也可以把大家的感觉瞬间带回到游戏内。歌曲来说，应援团2的歌曲依旧走的是热血之路，但是觉得没有一代来得硬派。



## 改造节奏大战

●BANPRESTO ●2007.05.17
●ACT ●256M ●1-2人
●日版：1086

可以说是一款和节奏有关的游戏，又可以说是一款和节奏无关的游戏，该游戏在发售前还真是欺骗了不少玩家的眼球。游戏本身是一款动作过关类游戏，游戏中有不同属性的主角供玩家选择，不同属性的角色只是在开头剧情不一样。游戏难度不大，不过对付最终BOSS时不掌握方法一样是很难胜利的。节奏按的好，对敌人的伤害也就更高。

## 加勒比海盗 世界的尽头

●DISNEY ●2007.05.22
●ACT ●256M ●1人
●美版：1094

趁着电影的火热上映，有先见之明的游戏厂商又次站了出来，并且还是DS和PSP双掌机平台出击。本作的剧情忠实电影原作，从画面上来看游戏厂商还真是小了不少工夫，不仅人物作的惟妙惟肖，连场景也做的跟电影中的场景基本一样，整体的视觉效果很不错。游戏中的的动作很丰富，剑术对决是本作的一大亮点。看过的电影的玩家不妨试一试。

## 死亡插槽

●EIDOS ●2007.05.16
●STG ●M ●1-2人
●美版：1093

该游戏是一款射击类恐怖游戏，游戏虽然只有128MB，但是在游戏性上却丝毫没有让人觉得有怠慢玩家的感觉。游戏的玩法有点类似早期电脑游戏VR特警，走路不需要玩家来控制，玩家唯一要做的就是选择路线，和怪物战斗。游戏主要操作是通过触屏来实现的，开枪、上子弹、开电子门，打开通风管等都需要用枪来解决，是个很刺激的游戏。

## 漫画英雄 卡片式对战游戏

●KONAMI ●2007.06.03
●TAB ●256M ●1-2人
●美版：1101

以漫画英雄为主题而制作的卡牌游戏，其中包括蜘蛛人系列、X-MAN系列等以及其中反派角色的队伍还包括各种各样的处所卡、指令卡，从而可以形成各种各样的战术。从卡牌游戏的角度来讲，在规则方面已经比较完善，同时，漫画英雄也算是比较有人气的，但由于卡牌类游戏的规则比较难于上手，因此本游戏并未受到普遍玩家的认同。

## 小死神和科学博览会的毁灭

●KONAMI ●2007.05.22
●ACT ●512M ●1人
●美版：1102

一款美式风格的动作过关类游戏，游戏画面采用3D，做的很细致。操作简单容易上手。从人设来看美式的味道很重，虽然是死神，但造型却很可爱。游戏中玩家要控制这位小死神来进行过关，可以用触屏控制，效果是和按键等效的，打斗流程，动作方面作的很到位。游戏中也不乏一些解迷的成分，玩家可以操控两个小死神，互相切换合作才能过关。

## 星神

●ASNETWORKS ●2007.05.24
●SRPG ●512M ●1人
●日版：1103美版：1181

PS上的经典大作《星神・沉逝而去的苍茫大地》，以丰富的游戏内容、剧情、隐藏要素而被许多玩家所称赞。由于倍受好评，时隔5年后，该游戏在DS上复苏了。游戏画面很优秀，音乐一般，一些魔法效果做的不错。游戏本身难度比较大，但是上手还是不难的。游戏中的隐藏要素颇多，精灵的收集，100层的隐藏塔等，无疑增加了游戏的耐玩性。

## 结界师 乌森妖奇谈

●NBGI ●2007.05.24
●ACT ●256M ●1人
●日版：1105

一款不怎么受关注的游戏，但是却是一款很有乐趣的游戏。游戏中玩家要扮演一名结界师来解决不断出现的奇怪现象。所谓结界师，就是靠制造结界来对敌人攻击。游戏中的人物有级别设定，级别越高，结界的威力就越到，可建的结界也就越多。当然，结界不仅仅是攻击手段哦，更多的是用来搭梯子辅助角色上下和防御敌人的攻击等。

## 兄弟连DS

●UBI ●2007.08.21
●FPS ●256M ●1-4人
●美版：1174

真是没有想到256Mb的容量能做出如此优秀的游戏，在并没有许多同类型游戏出现的DS平台上能做出这样真人比例的战争题材游戏着实不易。玩家在游戏中扮演一名诺曼底登陆的战士，通过跟团队的配合一关一关的进行下去，你唯一需要争取的是杀光敌人，唯一需要保留的就是不要挂掉。如果你想前进，那么，就请你拿起手中的枪，拼尽最后一颗子弹吧。

## 股票交易员

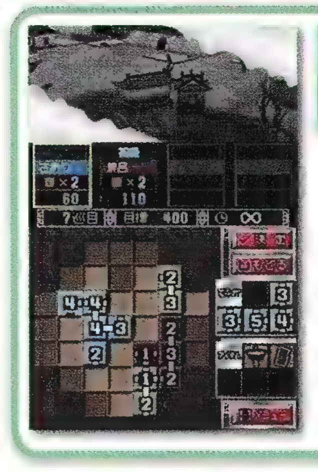
●CAPCOM ●2007.06.07
●AVG ●256M ●1人
●日版：1137

玩家需要在游戏中扮演一名叫做瞬的股票交易员，但我保证这绝对不是圣斗士的故事。瞬的父亲由于炒股失败而神秘失踪，玩家毅然的步入了变化多端的股坛。去各地收集情报，买卖物品，从而推动剧情的发展，还要跟电脑进行虚拟交易。不同于现实中的炒股，游戏内有许多只属于游戏内的要素。如果这款游戏玩的很好的话千万也不要去投入真实的股市。

## 神奇四侠 银影侠现身

●2KGAME ●2007.06.15
●ACT ●512M ●1人
●美版：1144

有经济头脑的游戏厂商永远不会放过任何一个能赚钱的机会，这不，在电影火热上映后，同名改编游戏也随之而来。剧情讲的是“银影侠”来到了地球上，我们的地球面临着危机，这时神奇四侠登场前来化解着前所未有的危机。游戏类型为动作类，画面是传统的2D，动作方面不会感到僵硬。另外，随着剧情进展，还穿插着各种小游戏。



## 数阵对战

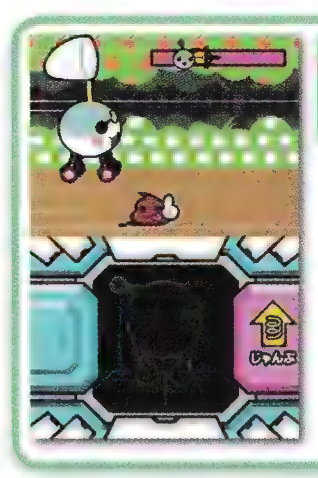
●任天堂 ●2007.06.07
●PUZ ●128M ●1–4人
●日版：1138

DS上的又一款PUZ类游戏，似乎PUZ类的游戏在DS很高产，不过此款游戏绝对是一款独特创新的游戏。游戏名字是数阵，自然游戏内容少不了和数字打交道，这也算是给我们中华民族博大精深的数字学说做宣传吧。游戏的基本规则很简单，主要是包围。另外，游戏中还有道具设定，好的步骤加上利用好道具就可得到更高的分数，还可以用道具给对手造成困惑。

## 时空王牌

●KONAMI ●2007.06.12
●STG ●512M ●1–2人
●美版：1149

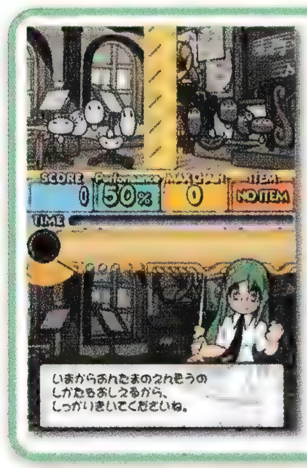
看名字就能猜到，这定是一款飞机游戏。没错，游戏中玩家要操控一架飞机来执行各种任务。视角为第三人称，能够看到机身，虽然没有了实际的感觉，但看起来会舒服些吧。视野更加广阔，制作商在画面的制作上也下了不少工夫，场景看起来比较逼真。游戏整体色调并不鲜明，飞机的武器只有两种，动作比较丰富，关卡难度适中。



## 水色学园

●NBGI ●2007.06.14
●ETC ●256M ●1–4人
●日版：1154

在玩这个游戏的之前，需要提醒下各位玩家，不懂日语的请直接无视掉这个游戏了。游戏主要是在课堂上写出老师说出的汉字，当时是要用日语，问的问题不是很难，有个初级水准就可以回答了。虽然有小游戏，但是前提是能过关，每过完一关才会出一个小游戏。游戏的音乐以及人设都给该游戏增加了不少色彩，游戏总体给人一种欢快的感觉。



## 音乐球 音符鸣奏

●NOISE FACTORY ●2007.06.07
●RAG ●1024M ●1人
●日版：1156

一款以音乐节奏为主题的游戏，虽然是一款不受关注的游戏，但确实值得玩家尝试一下。该游戏并不单纯的一款只要按键就能解决的游戏，为了配合触摸屏的功能，特别在游戏的下屏加入了小音乐符号，音符符号和上面出现的提示按键是对应的，只有先点中下屏的音乐符号上面的按键按出的才有效，曲子难的时候还真是会乱呢。

## 富豪街DS

●SQUARE ENIX ●2007.06.21
●TAB ●512M ●1–4人
●日版：1157

运气的要素，诙谐的风格，勾心斗角的算计，这些要素组成了富豪街–这款NINTENDO与SE合作的游戏。这款游戏的类型基本跟大家很熟悉的大富翁系列一样。一张地图，许多格子，让自己的钱越来越多，用各种方法让别人破产，这就是你要做的。最大的乐趣还是跟朋友一起联机，当几个伙伴在一起一边笑一边游戏的时候，还会想起什么烦恼呢？

## 塞尔达传说 幻影沙漏

●任天堂 ●2007.06.23
●ACT ●512M ●1–2人
●日版：1158

在众位玩家的期盼下，终于在07年6月盼来了DS版的赛尔达传说。此次的赛尔达以全新的面貌与众玩家见面了，游戏采用全程触摸，这点在发售前曾经受到很多玩家的质疑，不过在发售后并没有让玩家失望。游戏中林克的各种攻击躲闪动作都要靠划动触屏来实现，回旋膘更是要自己画出路线，并且游戏中还巧妙的利用了MIC功能。海底探险和钓鱼更是有乐趣。

## 变形金刚 博派

●ACTIVISION ●2007.06.19
●ACT ●512M ●1人
●美版：1161

趁着电影变形金刚的火热上映，在超高票房的光环下，游戏厂商自然不会放过这赚钱的大好机会，不仅双版本出击，并且还在DS和PSP两大掌机上同时发售，真是打算大捞一笔啊。DS上的该款游戏素质还算一般，画面虽然3D化，但是明显表现力不足，游戏中的光线不是很好，可能玩长了会感到疲劳，游戏内容不是电影剧情，而是原创的。

07 游戏推荐篇

## 变形金刚 狂派

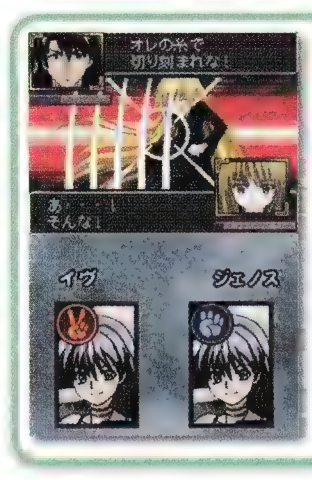
●ACTIVISION ●2007.06.19
●ACT ●512M ●1人
●美版：1162

狂派是跟变形金刚—博派一同发售的双版变形金刚本其中之一。趁着变形金刚在世界各地一路飘红的票房佳绩，同名游戏也是乘着东风而来。游戏讲述的是一堆会说话会战斗的铁块为了世界和平跟恶势力进行的斗争。两个版本的区别在于相对应的分别是汽车人与霸天虎。两个版本虽说是使用了不同的人物进行战斗，但是依然有骗钱的嫌疑。

## NANA live工作人员大招募

●KONAMI ●2007.06.21
●AVG ●512M ●1人
●日版：美版：

根据知名漫画《NANA—世界上的另一个我》改编而来的游戏。游戏中玩家要控制主人公在店里进行拼搏，最后取得恋爱和生活上的成功。游戏比较自由，一天的时间都可以由玩家自己来安排，不同的动作对应着不同的时间，可以通过购物来改变主人公装束，另外，游戏在最初的问题也有很趣，玩家的选择会对应NPC的好感度哦。




## 黑猫协奏曲

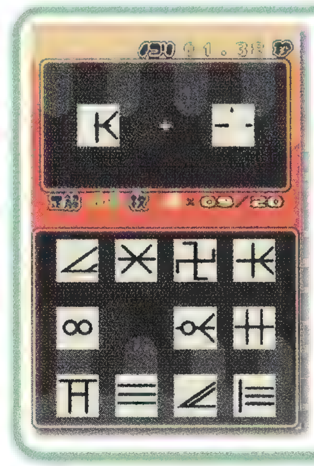
●Compileheart ●2007.06.21
●TAB ●512M ●1人
●日版：1169

本作是由同名人气漫画所改变的，游戏类型为卡片战斗模式。值得一说的是不仅在游戏中可以进行激烈的战斗，更可以培养一位漂亮的萝莉主角。对于原本的漫画迷接触本作自不必说，其他从未接触过本作的人也可以看到其优点所在，比如卡片的叠加和不同组合效果也会随之不同，这让游戏玩法多样话。而这个萝莉的不同服装无时无刻不体现了萌的所在。

## 料理鼠王

●THQ ●2007.06.26
●ETC ●256M ●1人
●日版：1346美版：1171

又是一款商业路线的游戏，在同名动画没发售前就已经制作完毕的游戏。画面3D化，多边形处理不是很好，整体画面感觉发虚。游戏分为剧情模式和料理模式，游戏的内容比较单调，无非就是找素材做料理，后期的难度颇高。料理模式很简单，属于可玩可不玩的模式。该游戏对于下屏的利用感觉属于鸡肋，游戏音乐也较少。也只能算是电影放映前的预热吧。



## 锻炼 右脑开发！DS

●SEGA ●2007.06.21
●ETC ●256M ●1人
●日版：1173

拿起手中的DS，来开发自己的右脑吧。如今的DS，已逐渐发展为不是专为游戏而开发的掌机了，掌机利用方面更加全面。该游戏和前面出的相关游戏类似物大同小异，只不过囊括的更多而已。游戏里有很多专门项目的测试，主要是针对记忆力，集中力、判断力等能力出的小测试，并且每次测试后都有前后测试的数值比较，想要得到的这方面提高的玩家不妨试试。

## 哈利波特与凤凰社

●EA ●2007.06.25
●ACT ●512M ●1人
●美版：1176

如果你没有看过原著或者电影的话你可能无法看懂游戏中的某些剧情，作为一款多平台的游戏这让许多评论人觉得这是一款骗钱之作。或许大多这类由电影改编的游戏都太过FANS向而使得游戏的内涵性大打折扣，不过还是有一部分玩家对其趋之若骛，或许是对魔法世界的渴望心理吧。由于DS的机能限制，本作的画面肯定不如其他平台的同作作品相提并论。

## 川钓高手

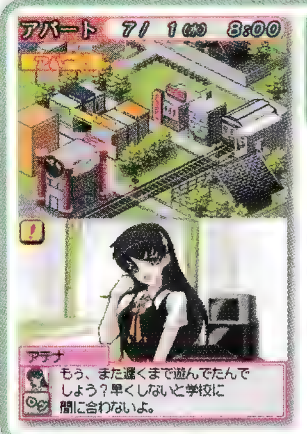
●STARFISH ●2007.06.28
●AVG ●128M ●1人
●日版：1179

如果你的萝莉妹妹昏迷不醒了你会不会很焦急呢？这款川钓高手的游戏里你就会遇到这种情况，而解决的办法也只能是获得“川流之王”的鳞片才能救你的妹妹。玩家可以在游戏过程中十分亲近大自然，在树林与河川间跟自己的同伴不断的前进和钓鱼，不断的增加自己的技术，最后终于如愿以尝。川钓高手画面明快，人设比较可爱，但是绝对不是萌系的。

## 中华雀士 天和牌娘

●JELECO ●2007.06.28
●TAB ●512M ●1–4人
●日版：1183

美少女麻将游戏，游戏的主角是固定不可选的，和对手对战，胜利后对手会加入我方队伍，每个同伴都有自己的能力，但是需要相应的觉醒数，另外，游戏中还有3种道具，分别有不同的效果，最强的自然是天下无双了，拿牌必天胡，而游戏中能对人造成最高伤害的方式也就是天胡了。所以说利用好道具才是胜利的关键。另外，游戏中的NPC只有2位男性哦。




## 回忆之日

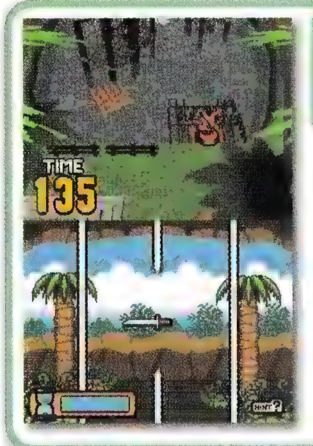
●SNK PLAYMORE ●2007.06.14
●AVG ●256M ●1人
●日版：1184

回忆之日，确实能钩起玩家不少的回忆。该游戏是一款养成类游戏，游戏中分为3个独立的剧本，其中更有侍魂的剧本哦，游戏中的经典人物全部登场，玩家要自己创建一个角色在游戏剧本中进行修行，当然，既然是养成类游戏，关键还是泡妞啦。游戏画面很朴素，人物画得的不错，下屏很鸡肋，操作简单，内容比较单一，游戏中玩家对应的数值是隐藏的。

## 家庭教师Reborn!DS 骸强袭

●TAKARATOMY ●2007.06.28
●ACT ●512M ●1 4人
●日版：1186

该系列在DS上的第二作，不同于前作，该作则是动作格斗类游戏。对于格斗游戏的它似乎做的也太过于简单了，画面人物做的太过简单，动作方面比较生硬，没有一点格斗的感觉，攻击判定也不强，拿小孩子打架来形容还差不多。为了配合双屏，发动必杀采用触摸方式，游戏中的角色没有很多的招数，是个很fans向的格斗游戏。




## 玉兔追月DS 互助之岛

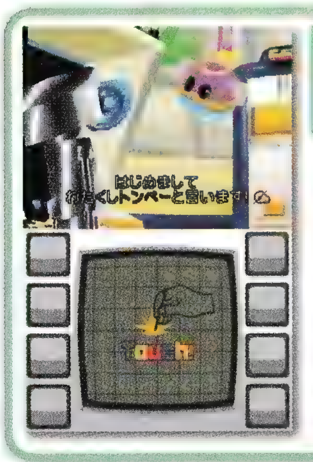
●FROM SOFTWARE ●2007.06.28
●ACT ●256M ●1-4人
●日版：1188

玉兔？嫦娥？如果这样联想的话那就大错特错了，其实里面全是可爱的兔子哦。游戏本身是一个解迷动作过关游戏，游戏类型是出烂了，那就要在系统上作出创新。该游戏虽然对应按键的操作不多，但是对应下屏解谜的乐趣却无穷。游戏中解谜成分设置都很巧妙，也都很简单，配合着触屏把游戏乐趣发挥到了最大，联机模式是游戏中的乐趣所在。

## 心跳魔女神判

●SNK PLAYMORE ●2007.07.05
●AVG ●1024M ●1人
●日版：1191

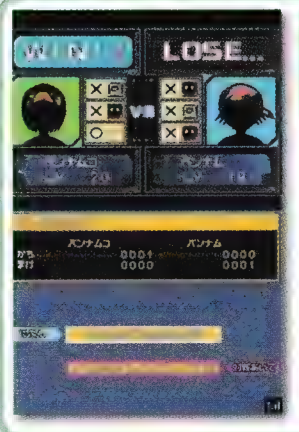
魔女裁判从发布一直到发售一直吸引着大家的眼球，不光是新颖独特的系统，就连那些特殊的操作通关方法也充满了大家YY的意念。通过触摸各种各样女生的身体来达到搜索条件，通过对话推动流程。动听的音乐加上探索的悬念让玩家欲罢不能。主角在游戏中扮演的是一位魔女特搜员，在游戏中遇到的人物，在触摸他们的身体同时也满足了大家YY的欲望。




## 绽放吧！小小机器人！

●任天堂 ●2007.07.05
●ACT ●256M ●1人
●日版：1192

这是一款进入了FAMI通黄金殿堂的作品，作品的素质占据了其优秀的一面，更可贵的是这是一款以环保为主题的游戏。大家在游戏的同时不仅感受到了快乐，更能在游戏世界中的环保事业出一份力。游戏中玩家将要扮演的是一个“开花小机器人”。大家将要在地球上的各个地方拯救那些即将枯萎的花朵们，这个游戏画面鲜明，题材新颖。




## 磁幽灵猎人 绯红版

●NBGI ●2007.07.05
●ACT ●256M ●1-2人
●日版：1195

这是一款怪物对战游戏，玩家需要利用DS独特的麦克风机能进行催生怪物，值得一说的是本作的怪物数量多达120余种，绝对过瘾。因为怪物有六种不同的属性，所以玩家在对怪物队伍的编排上选择也是颇多的。组合不同的队伍的同时也会得到不同的效果。在原本已有的怪物基础上，DS上又多出了许多原创性的怪物，这给具有收集癖好的玩家更多的乐趣。

## 磁幽灵猎人 深蓝版

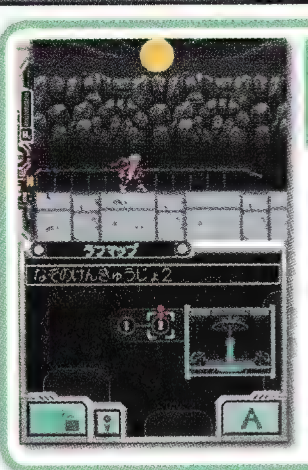
●NBGI ●2007.07.05
●ACT ●256M ●1-2人
●日版：1234

是一款充满着电子气息的游戏。游戏的主人公是被某神秘高级组织GHC所选中的孩子，任务是去解决世界以及磁灵界的危机。游戏中同样有着各种精灵以及进化的设定，战斗并不是回合制，而是精灵与精灵之间的对打，战斗时有射击和近身格斗，同时还能防御。遇敌方式不是采地雷式，而是利用DS的MIC功能，玩家可以拿着NDS来收录周边的各种声音。

## F24隐形战机

●MAJESCO ●2007.07.06
●STG ●64M ●1人
●美版：1202

一款射击类游戏，虽然只有64MB的小容量，但是游戏厂商在画面上也下了不少工夫。画面是第一人称视角的，通过战斗机向外看的效果做的很是逼真，游戏中战斗机武器的设定很丰富，同时也很真实，连续使用武器则会出现相应的上弹时间。操作起来比较别扭，按键都是反着里的，游戏难度比较高，上手的话需要花点时间适应，下屏则是起到辅助的效果。



## 洛克人ZX Advent

●CAPCOM ●2007.07.12
●ACT ●512M ●1人
●日版：1211

洛克人在nds平台上的第二作。正如名字一样，本作在剧情方面承接了上一作zx。在操作手感方面并没有发生什么变化，但是新增加的入门难度让新手也不会因为难度而放弃本作。boss的变身系统也是本作的特色，十几位boss各具特色的造型与能力让一些玩家大呼过瘾，只是有些鸡肋，通关后的fc怀旧模式也是很讨好老玩家的，感动。

## 怪物农场DS

●TECMO ●2007.07.12
●RPG ●512M ●1-2人
●日版：1214

纪念本系列10周年发售的作品，总的表现中规中矩。怪兽的种类有些单调，培育的过程过于冗长，有时会感觉很乏味，战斗中数值改变所带来的影响不显著，rp好一点可以逆天。但是本作也有一些亮点，作为一个未接触本作的玩家，还是有玩的理由。合成，修炼，还有最有意思的语音生成怪兽。但是本作也有一些亮点，还是有玩的理由。

## 探侦神宫寺三郎DS

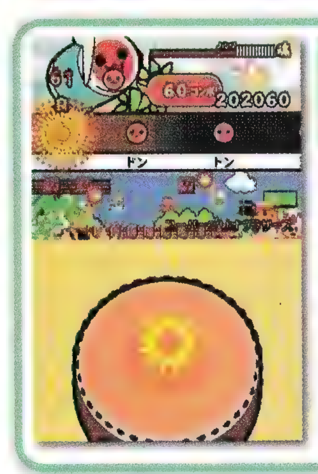
●ARCSYSTEM WORKS ●2007.07.19
●AVG ●128M ●1人
●日版：1223

在GBA上就受到广大玩家喜爱的侦探类游戏如今系列第二作在DS上亮相了，本做画面风格依旧和GBA的一样，无论是人物还是背景看起来都很舒服。游戏的操作和GBA上那作没有变化，依旧是以选择对话出现关键对话等形式展开。剧情完全原创，和GBA版的没有任何瓜葛，难度一般，不会日语的玩家可能会因为看不懂剧情而放弃。

## 火影忍者

●TAKARATOMY ●2007.07.19
●ACT ●512M ●1-4人
●日版：1226

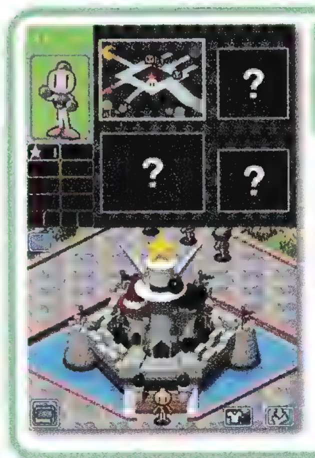
火影迷们可能又要兴奋了，NARUTO又带着他的朋友们与恶势力做斗争了，这次的对手是“晓”组织。发售的时候动画的进度还没有到“蝎”的部分，这回可让追动画的动漫迷和游戏迷着实的超前了一把。大集结系列一向都是横版ACT类型。这次的系统是一个人为主角进行游戏，每个人也有自己的特殊技能，一些人物和绝招是需要用过关后得到的。



## 太鼓达人DS

●NBGI ●2007.07.26
●RAG ●256M ●1-2人
●日版：1235

可爱又轻松的太鼓达人终于登陆到了DS平台了，DS上又多了一款优秀的音乐游戏。不同于之前的大合奏和应援团，太鼓达人可是出了名的传统系列。这款游戏以轻松的氛围，可爱的造型，大量的音乐吸引着玩家们的眼球。曾有人讨论过应援团和太鼓达人究竟哪个好，其实我觉得应援风格热血，节奏激进，玩起来特别有战斗的魂。



## 触摸！炸弹人乐园2

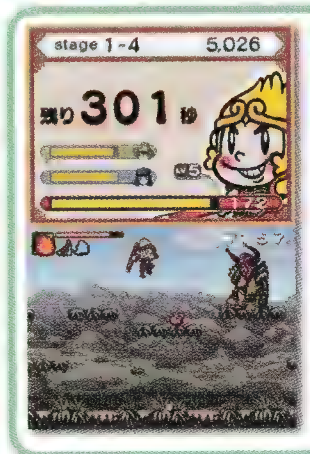
●HUDSON ●2007.07.19
●ACT ●256M ●1-4人
●日版：1241

DS上炸弹人系列第二作，画面延续了以往几作简单可爱的风格，游戏方式很传统，分为剧情模式和传统的PK模式，剧情模式可以说是一个小游戏的集合，并且全部都要用触摸笔来操作，基本都和炸弹挂钩，有些小游戏虽然简单，但也很有乐趣哦。传统模式中玩家可以用十字键和ABXY来操作，很传统的PK模式，因此不玩剧情模式也可以很好的体验到游戏的乐趣。

## 美少女麻将3 Remix

●JALECO ●2007.07.26
●TAB ●512M ●1-4人
●日版：1256

玩家在游戏中扮演的是搜寻封印九尾狐的牌娘，通过与各种不同的人物进行麻将对决来击败对手，击败对手后对方的衣服会脱落。跟魔女裁判比较相似的是，在获胜后玩家可以象魔女裁判一样通过触摸笔对人物的全身进行搜索，一些YY意念比较强的玩家似乎会得到一些满足感。各种各样的角色与鲜明故事模式与麻将对决模式之间的转换让游戏更加鲜活起来。



## 西游记

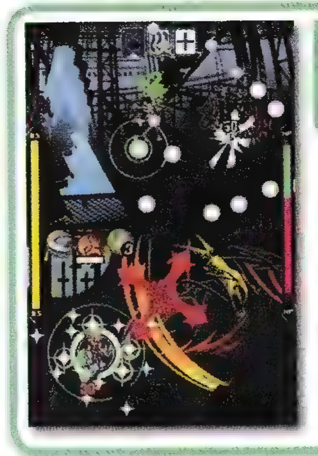
●D3PUBLISHER ●2007.07.12
●ACT ●128M ●1人
●日版：1260

这是一款横版ACT游戏，单从画面上来看本作的风格比较象之前GBA上发售的一款龙珠。而游戏的模式却又很象苍月十字架里的J模式。当然说到西游记不得不由内心产生一种民族情节，玩家要操纵悟空，八戒和沙僧三个人进行游戏，而他们也有各自的特点。玩家需要做的就是斩妖除魔，最后消灭掉牛魔王。还游戏人物非常可爱，画面也很简洁明快。

## 发条武士

●元气 ●2007.07.19
●ETC ●256M ●1-4人
●日版：1266

一款比较休闲的小游戏，游戏的画面简单，日本早期典型的漫画风格，人设造型既夸张又可爱，表情方面也很丰富。游戏中的主角是个武士，不过头上的发髻却是发条，武士刀实际上是却丸子刀，游戏中充满了搞笑的细节。游戏内容实际是靠众多小游戏拼凑而成的，穿插着搞笑的剧情，使得游戏变的更加有乐趣。小游戏都不难，很适合休闲娱乐拿出来耍耍。



## 美妙世界

●SQUARE ●2007.07.29
●ARPG ●1024M ●1-4人
●日版：1271

这个游戏是野村哲也继《王国之心》系列之后又一次担任制作人的原创作品。从“创新”这个角度上说，本作确实体现了流行文化与电子游戏的紧密结合，在DS的屏幕上描绘了一个年轻人眼中的“美妙世界”。游戏的操作方式比较新颖，玩家需要同时注意两个屏幕的动态，如果不适应的话难免手忙脚乱，但是设置成自动战斗之后就比较顺手了。

## 滑动大冒险

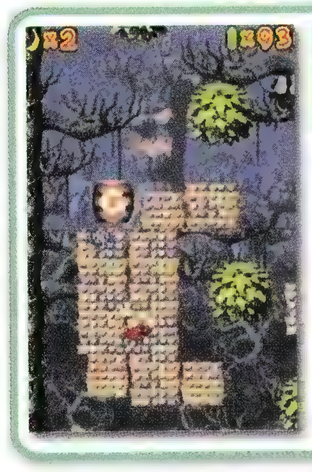
●任天堂 ●2007.08.02
●ACT ●256M ●1-4人
●日版：1271

本作最大的特点是玩家游戏时可以使用随卡附赠的“滑动控制器”来进行操控，这也让玩游戏的玩家来得更“专业”化。其实说起游戏方式几乎没有一个玩家没有听说过接触过同类型的“贪吃蛇”，相比比较传统的贪吃蛇来说本作色彩明快，风格活泼。玩家根据关卡的逐关增加而感受到了难度的增加，多样性的玩法让游戏不再那么枯燥。

## SD高达G世纪 交叉火力

●NBGI ●2007.08.09
●SRPG ●1024M ●1人
●日版：1285

SD高达系列作品在DS上的最新作，画面比起前作有很大的提高，在角色发动攻击时的过场也变的更加华丽，并且还加入了SEED外传的大量机体，另外，本作也加入了大量前做没有的机体，使得机体改造变的更加有趣。界面方面有着很大的变化，系统也有少许变化，老玩家需要花时间习惯一下。游戏中的原创人设感觉很别扭，拿大头娃娃来形容再合适不过了。



## 大金刚 丛林攀爬者

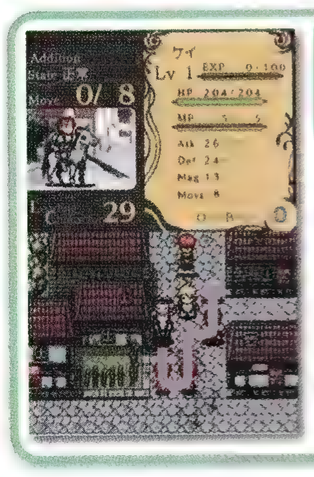
●任天堂 ●2007.08.09
●ACT ●512M ●1-4人
●日版：1288

在GBA上就受到广大玩家喜爱的摇摆大金刚的续作在DS上登陆了。游戏的在操作上并没有多大的变化，L，R键依旧是控制大金刚左手右手攀爬，不过跳跃和冲刺由于DS的按键比较多，所以和GBA版的并不同，玩惯的玩家可能要适应一下。另外，由于有了触摸屏的帮助，使得游戏在内容进一步得到创新，上下屏结合着操作也是本作新增的特色。

## 噗嗤噗嗤病毒

●JELECO ●2007.08.09
●PUZ ●64M ●1-4人
●日版：1303

某年某月某日，地球上的人类受到不明病毒袭击，导致大部分人类变成了动物，于是我们的天才医生和助手展开了拯救世界消除病毒的工作。游戏规则很简单，三个相同颜色的病毒连在一起就行，但同时还有其他的附加规则，比如凝固化，连锁等，游戏难度逐渐加大，后期不熟练运用连锁的话是很难胜利的。游戏比较好上手，是款不错的休闲用游戏。




## 虚伪的轮舞曲

●SUCCESS ●2007.08.09
●SRPG ●512M ●1人
●日版：1304

又一款战略类游戏，画面以普通的2D为主，游戏整个色调都比较明亮，人设和世界树的迷宫比较相象，让人看起来会很舒服。在战斗的模式上此款游戏很是创新，并不是像火纹那样的对打，和敌人战斗只要走格子穿过敌人的身体即可，敌人无法反击，并且位置好可以一次同时到攻击很多个敌人，但是相对的把游戏难度也就变的很大。

## 荣誉日2

●EIDOS ●2007.08.07
●ACT ●128M ●1-2人
●美版：1308

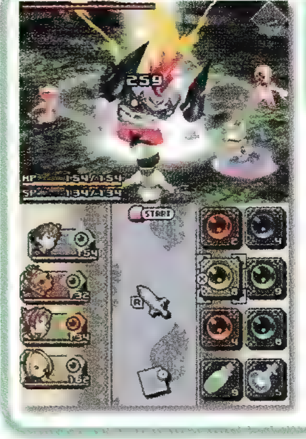
在无众人的关注下该系列作品的第二作在DS上悄然登场了，作为最新作的它确实也没有让玩家失望。首先游戏的基本玩法和前作完全一样，游戏中玩家可以驾驶着直升机把在战场上的伤员都接回基地，也可以驾驶战斗机进行战斗，当然前提是自己不被打坠同时自己的老窝不要被敌人攻破，武器没了可以回基地补给，游戏难度逐渐加大。

## 斗牌传说DS

●CULTURE BRAIN ●2007.08.09
●TAB ●1024M ●1-4人
●日版：1332

日本人总是喜欢把名字搞的那么夸张，实际本质上不过是个麻经游戏而已。游戏的主角是个学生，但是却有着天才般的麻将本领。游戏画面是以2D动画风格展现的，同时还厚道的加入了大量语音，另外，在打完一圈后还可以中断存档，很厚道的设定。麻将的传统规则，只要会麻将的玩家就可以玩，游戏中还创新的加入了一个人同时控制两名角色的模式。

## 最终幻想水晶编年史



●SQUARE ENIX ●2007.08.23
●ARPG ●1024M ●1-4人
●日版：1336

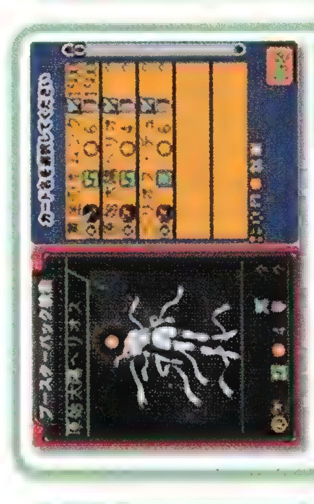
水晶编年史是被不少玩家称为雷声大雨点小的一作。跟他的幻想家前辈相比，第一天的销量并不能算出色，但是这并不能掩盖游戏本身的素质。我认为这是DS上最优秀的一款ARPG游戏之一。集解迷，探索，杀怪为一身，配以感人的剧情。CG动画虽然不是很多，但是依然是那么的精致。二三周目的增加多出了新的地图和增加了怪物的难度。

## 绝对音感

●HUDSON ●2007.08.02
●RPG ●512M ●1-2人
●日版：1337

又是一款挂着音乐名字但却和音乐基本不着边的游戏，游戏中的画面很像洛克人EX系列，剧情感觉比较老土，游戏中有音乐精灵的设定，也只有在抓音乐精灵的时候才能体现出和音乐挂钩的内容——MIC。在战斗方面采用的是传统的回合制，攻击方式比较多，同时还可以使用卡片来增加效果，玩惯PM的玩家也可以试试这款游戏。

## 游戏王GX 卡片图鉴



●KONAMI ●2007.08.09
●ETC ●512M ●1人
●日版：1339

注意看标题，这可不是游戏哦，而是从一开始到现在所有出过的卡片的智能检索器，估计也只有这种情况Konami才能把所有卡片都厚道的加进去吧。当然，它还不仅仅是智能的卡片检索器哦，同时里面还提供了一些常用的卡牌之间的组合，旁边有详细的使用效果。另外，它还可以当比赛的记分器使用，同时还具有仍筛子和硬币功能。

## 逆转裁判3

●CAPCOM ●2007.08.23
●AVG ●256M ●1人
●日版：1342

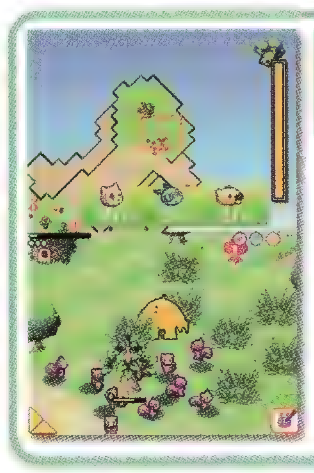
在半重制了逆转裁判1以后，逆转裁判3也登陆了DS平台。但是相比前作来说，本作似乎有些不够厚道。逆转裁判1在原有的4章剧情基础上多加了一章内容，而且剧情长途也是大副增加。然而逆转3除了一些便捷的触摸操作外，并没有新加入什么新要素。唯一值得一说的可能就是英日双语的版本切换了吧。对于喜欢怀旧的玩家来说，本作还是值得一玩的。

## 昆虫战争

●SUCCESS ●2007.08.02
●SRPG ●512M ●1人
●日版：1347

一款战略类游戏，游戏中的昆虫因为装上了特别的芯片而成为了智能的昆虫机器人，游戏中玩家就要操控这些智能昆虫来和敌人对战。游戏的画面比较朴素，每个战斗都有特写，不过看多了可能会烦。另外，攻击方式还分为射击，格斗等攻击，不同的昆虫使用不同攻击方式时效果是不同的。游戏并难度不打，可以闲下来玩玩。

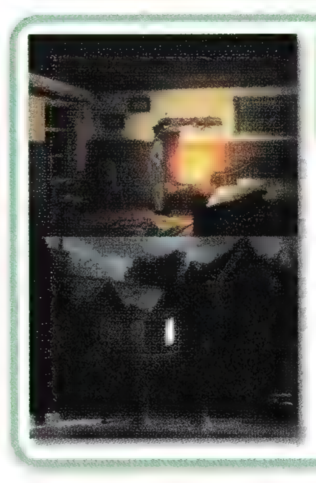
## 森林守护者



●INTERCHANNEL ●2007.08.23
●RTS ●128M ●1-4人
●日版：1348

顾名思义，是一款以保护森林为主旨的游戏，还真是和谐的主题啊，游戏中十字键主要负责移动，触摸屏还是有很好的利用的，画面看起来比较舒服，在可爱的人物造型的衬托下，使得游戏变的更加吸引玩家的眼球。游戏内容比较简单，一开始有说明，所以很好上手。游戏整体色调的比较明亮，操作简单，是款游戏娱乐时值得体会一下的小游戏。

## 秘密间谍 双重动机



●DTP ●2007.08.16
●AVG ●256M ●1人
●美版：1354

在发售前就受到广大玩家关注的侦探类游戏，不过公布游戏离游戏正式发售隔了很长时间，导致玩家们都淡忘了。游戏画面以及人物设计明显的欧美风格，是一款在画面上突出气氛的游戏。游戏中的操作基本全触摸，十字键用来调出菜单和显示可调查点，剧情是靠调查房间内物品得到情报来发展的，剧情设计的不错，稍微会点英语的玩家基本能看懂。

## 召唤之夜 精灵们的共鸣

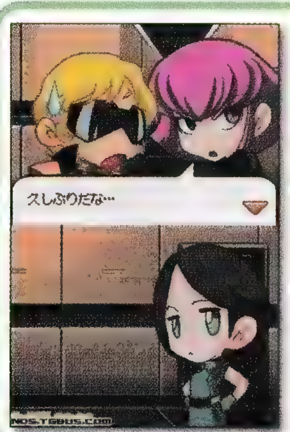
●BANPRESTO ●2007.08.30
●ARPG ●1024M ●1–4人
●日版：1363

继最终幻想水晶编年史后，DS平台又推出了一款倍受关注的作品—召唤夜想曲。召唤之夜系列一直在玩家心中是个不错的游戏系列。本作利用了独特的DS触摸系统而采用了全触摸游戏模式，但这并没有影响到游戏时的手感和流畅性。跟许多游戏一样，本作采用了技能树系统，这也让游戏特点鲜明起来。迷宫的变化不是很多，不过综合素质还是不错的。

## 远古部团之炎

●任天堂 ●2007.10.04
●ACT ●2048M ●1人
●日版：1458

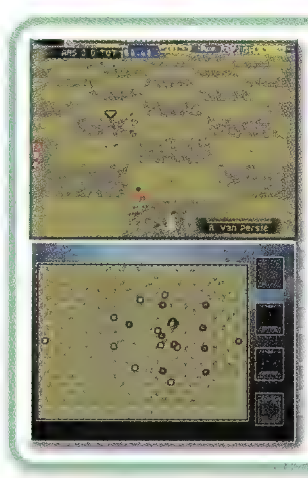
号称全CG的游戏作品，进入游戏体验之后果然与众不同，游戏中穿插着许多CG动画，制作精美，而且战斗就像是在欣赏CG一样。游戏采用分组战斗，一组3人，自行搭配队伍阵容，战略性很高，不过战斗节奏还是太慢了。相比CG画面，2D人物移动界面制作的实在是有点惨，有点和风格不搭调！不过在这么多优秀的前提下，一点点遗憾也不算什么了。




## 机动战士高达麻将Z

●NBGI ●2007.09.06
●TAB ●1024M ●1–4人
●日版：1417

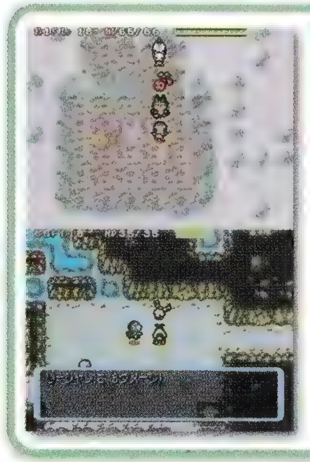
游戏是以麻将的形式进行的，在牌局中充满了搞笑的对话，对原著有所了解的人都会感觉有点忍俊不禁的。上一次的《高达麻将》的角色主要是一年战争时期的人物，这次追加的人物是来自《Z高达》的，所以标题改成了《高达麻将+Z》。卡缪、克瓦特罗、哈曼这些人物也以可爱的形象出现在麻将游戏里，喜欢这个系列的玩家应该会很欣慰的。



## FIFA08

●EA ●2007.10.09
●SPG ●512M ●1人
●美版：1441

作为DS上的足球作品，前一作FIFA就很让人满意。画面精细，手感也不错，还有场上解说和呐喊声。相比同时期的《WE》，除了没有WI–FI联机，基本上可以说是比较完美了。在FIFA08中加入了WI–FI联机，联机的速度也不错，通过WI–FI还可以下载一些数据。大概这一作又会超越不久要出的《WE》新作了，这也怪KONAMI制作DS的《WE》不够用心啊。



## 口袋妖怪不可思议迷宫2

●任天堂 ●2007.09.13
●ARPG ●512M ●1–2人
●日版：1399 1402

《口袋妖怪迷宫》系列正是吸收了《不可思议的迷宫》的游戏要素制作的，负责开发的也是擅长制作《迷宫》系列的Chunsoft，所以游戏的品质当然是没得说了。和历代分版本发售的《口袋妖怪》一样，本作也分《时之探险队》和《暗之探险队》两个版本推出。本作追加了《钻石/珍珠》中的不少新的妖怪，作为口袋迷或者迷宫fan的玩家可不能错过了。

## 拯救德尔托拉 七颗宝石

●NBGI ●2007.10.09
●SPG ●512M ●1人
●日版：1416

在德尔托拉王国，王家代代相传的7颗宝石守护着国家，但是宝石被阴谋侵占德尔托拉的影子王抢走，德尔托拉陷落了。为了拯救德尔托拉，少年利夫与乞丐贝尔达在一幅手绘的地图的指引下踏上了冒险的旅途。当他们来到了第一个魔境“沉默之森”的时候，却遇到了住在森林里的少女杰斯敏，于是一行3人一起开始了寻找7颗宝石的旅程的丛林历险故事。

## 元素怪兽 五柱神之证

●HUDSON ●2007.09.20
●ACT ●1024M ●1人
●日版：1450

卡片类的游戏在国内最为著名的就是《游戏王》系列，如今Hudson也制作了一款卡片类游戏，名字就叫做《元素神兽》，游戏采用简单卡片操作系统，轻松操作的同时还让会战斗战略性逐渐增高。游戏共有5名角色可供选择，每位角色都有各自专属的故事情节，多达160种以上的卡片，配合WIFI让游戏更加富有乐趣。虽然这款游戏规则不复杂，但很有意思。

## 索尼克冲刺 大冒险

●SEGA ●2007.10.16
●ACT ●512M ●1–2人
●日版：1403 美版：1444

索尼克冲刺以“大冒险”作为标题让人误认和DC的有联系，真是白激动一场。游戏仍然还是以速度为主题再配合合理设计的游戏关卡使得游戏在进行中仍然会给人一种一气呵成的感觉。游戏支持关卡下载和wifi对战，让玩家可以充分地享受到游戏带来的快乐。各种交通工具的加入让旅行变得更有乐趣，2D与3D两种表现方式让玩家领略到全新索尼克的魅力。

| 编号 | 游戏名 | 简繁体 | 存档类型 | 容量 | 汉化小组 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 0001 | 电子浮游生物 | 简体 | None | 16 Mbit | I_heroboy | N/A |
| 0017 | 山脊赛车 DS | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 32 Mbit | I_不败之神 | N/A |
| 0034 | 动物园管理员 | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 8 Mbit | Mobile | N/A |
| 0039 | 双重记忆 | 简/繁 | Eeprom – 64 kbit | 32 Mbit | PGCG | N/A |
| 0089 | 任天狗 – 吉娃娃和它的朋友们 | 简体 | Flash – 2 Mbit | 32 Mbit | YYJoy | N/A |
| 0090 | 任天狗 – 拉布拉多和它的朋友们 | 简体 | Flash – 2 Mbit | 32 Mbit | YYJoy | N/A |
| 0091 | 任天狗 – 腊肠犬和它的朋友们 | 简体 | Flash – 2 Mbit | 32 Mbit | YYJoy | N/A |
| 0094 | 恶魔城 – 苍月的十字架 | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 64 Mbit | I_施珂昱 | N/A |
| 0100 | 牧场物语 – 精灵驿站 | 简体 | Flash – 2 Mbit | 32 Mbit | Mobile, NDSBBS | N/A |
| 0101 | 迷失蔚蓝 – 生存之子 | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 64 Mbit | PGCG | N/A |
| 0125 | 超执刀 v0.95 标准版 | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 16 Mbit | A9VG, I_feiyuncxd | N/A |
| 0126 | 游戏王 – 噩梦的吟游诗人 | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 64 Mbit | Angel, NDSBBS | 卡片汉化版 |
| 0166 | 幻侠乔伊 | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 64 Mbit | PGCG | N/A |
| 0186 | 逆转裁判 – 复苏的逆转 | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 64 Mbit | ACE | N/A |
| 0193 | 动物之森 | 简体 | Flash – 2 Mbit | 32 Mbit | PGCG, 动森汉化组 | N/A |
| 0230 | 牧场物语 – 精灵驿站 女孩版 | 简体 | Flash – 2 Mbit | 64 Mbit | I_无名达人 | N/A |
| 0239 | TAO 魔物之塔与魔法之卵 v1.1 | 简体 | Flash – 2 Mbit | 64 Mbit | NDSBBS | N/A |
| 0248 | 新彩虹岛 | 简体 | Eeprom – 4 kbit | 16 Mbit | PGCG | N/A |
| 0275 | 失落的魔法 | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 16 Mbit | PGCG, FATE | N/A |
| 0276 | 生化危机 DS 死寂 | 简/繁 | Eeprom – 64 kbit | 128 Mbit | PGCG | N/A |
| 0283 | 钢羽 | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 64 Mbit | BUS | N/A |
| 0305 | 右脑达人 – 爽解！找茬博物馆 | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 32 Mbit | PGCG | N/A |
| 0330 | 三国志 DS | 简体 | Flash – 2 Mbit | 64 Mbit | I_飞狐 | 不完全汉化版 |
| 0337 | 瞬感龙珠 | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 8 Mbit | E.Wings | N/A |
| 0339 | 大航海时代 IV | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 64 Mbit | APEX | N/A |
| 0362 | 厨房老妈 | 简体 | Eeprom – 4 kbit | 32 Mbit | E.Wings | N/A |
| 0417 | 俄罗斯方块 DS v2.00 | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 16 Mbit | APEX | N/A |
| 0423 | 茶犬的房间 DS | 简体 | Eeprom – 512 kbit | 16 Mbit | PGCG | N/A |
| 0434 | 新超级马力欧兄弟 | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 32 Mbit | PGCG | N/A |
| 0438 | 右脑达人 加油训练 | 简体 | Eeprom – 4 kbit | 32 Mbit | PGCG | N/A |
| 0451 | 大战略 DS | 简体 | Eeprom – 512 kbit | 64 Mbit | PGCG | N/A |
| 0455 | 银河战士：猎人 | 简体 | Flash – 2 Mbit | 64 Mbit | PGCG | N/A |
| 0460 | 重装机兵 – 钢之季节 | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 64 Mbit | PGCG | N/A |
| 0462 | 降魔灵符传 | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 32 Mbit | BUS | N/A |
| 0490 | 勇者传说 v0.99 修正版 | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 64 Mbit | E.Wings | N/A |
| 0499 | 说！听着做DS料理 | 简体 | Flash – 2 Mbit | 128 Mbit | YYJoy | N/A |
| 0524 | 最终幻想 III | 简体 | Eeprom – 512 kbit | 128 Mbit | PGCG | N/A |
| 0525 | 符石工厂 – 新牧场物语 v1.05 | 简体 | Flash – 2 Mbit | 128 Mbit | APEX | N/A |
| 0527 | 天诛暗影 v0.9 | 简体 | Flash – 2 Mbit | 64 Mbit | I_seikoya | N/A |
| 0532 | 脑内觉醒 蜂巢冲击 | 简体 | Eeprom – 4 kbit | 16 Mbit | GV | N/A |
| 0625 | 暴风传说 | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 128 Mbit | PGCG | N/A |
| 0637 | 淘金者 | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 8 Mbit | TGB | N/A |
| 0638 | 星之卡比 – 参上！多罗奇团 | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 64 Mbit | BUS | 剧情汉化版 |
| 0640 | 胜利十一人 DS | 简体 | Eeprom – 512 kbit | 64 Mbit | YYJoy | N/A |
| 0676 | 恶魔城 – 废墟的肖像 | 简体 | Eeprom – 512 kbit | 64 Mbit | YYJoy | N/A |
| 0677 | 魔术大全 | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 32 Mbit | APEX | N/A |
| 0681 | 最终幻想 III | 简体 | Eeprom – 512 kbit | 128 Mbit | FF3DS联合汉化组 | N/A |
| 0710 | 游戏王 GX – 精灵召唤者 v1.0 | 简体 | Flash – 2 Mbit | 128 Mbit | CNGBA | N/A |
| 0756 | 火影忍者 – 忍列传 | 简体 | Eeprom – 4 kbit | 32 Mbit | E.Wings | N/A |
| 0766 | 噗哟噗哟!15周年庆 | 简体 | Eeprom – 512 kbit | 32 Mbit | Coral | N/A |
| 0782 | 弹唱 DS 吉他 – M-06 | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 64 Mbit | EWIN | N/A |
| 0811 | 竞争数独 DS | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 8 Mbit | I_呀呀罗宾 | N/A |
| 0846 | 弧光之源 | 简体 | Flash – 2 Mbit | 128 Mbit | BUS | N/A |
| 0852 | 喷射脉冲 | 简体 | Flash – 2 Mbit | 128 Mbit | PGCG | N/A |
| 0854 | 马力奥篮球 3对3 | 简体 | Eeprom – 512 kbit | 64 Mbit | E.Wings | N/A |
| 0857 | 雷顿教授和不可思议之町 | 简体 | Eeprom – 512 kbit | 64 Mbit | BUS | N/A |
| 0873 | 我是航空管制员 DS | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 16 Mbit | GV | N/A |
| 0904 | 游戏王！ – 决斗怪兽 世界锦标赛 2007 v0.99 | 简体 | Flash – 2 Mbit | 128 Mbit | I_ZXP | N/A |
| 0907 | 迷失蔚蓝 2 | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 64 Mbit | PGCG, BUS | N/A |
| 0975 | 美丽水族馆 DS 灯鱼・孔雀鱼・天使鱼 | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 8 Mbit | E.Wings | N/A |
| 0976 | 美丽水族馆 DS 鲸鱼・海豚・企鹅 | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 8 Mbit | GV | N/A |
| 0982 | 真三国无双DS 斗士之战 v0.7 | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 128 Mbit | I_woshiyizhiyu | N/A |
| 0984 | 名侦探柯南 DS – 侦探力锻炼 v0.99 | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 32 Mbit | E.Wings | N/A |
| 0993 | 逆转裁判 4 | 简体 | Eeprom – 512 kbit | 64 Mbit | ACE | N/A |
| 1017 | 银星围棋 DS | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 16 Mbit | E.Wings | N/A |
| 1018 | 最终幻想 XII – 亡灵之翼 | 简体 | Eeprom – 512 kbit | 128 Mbit | PGCG, BUS | 修正版 |
| 1036 | 超级黑巴斯 垂钓北半球 | 简体 | Eeprom – 4 kbit | 16 Mbit | BUS | N/A |
| 1105 | 结界师 – 乌森妖奇谈 | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 64 Mbit | I_seikoya | 不完全汉化版 |
| 1136 | 旋转滚珠 | 简体 | Eeprom – 4 kbit | 16 Mbit | TGB | N/A |
| 1157 | 富豪街 DS | 繁体 | Eeprom – 512 kbit | 64 Mbit | E.Wings | 图片、卡片最终汉化版 |
| 1158 | 塞尔达传说 – 幻影沙漏 | 简体 | Flash – 2 Mbit | 64 Mbit | BUS | N/A |
| 1183 | 中华雀士 天和牌娘 v070920 | 简体 | Eeprom – 4 kbit | 64 Mbit | APEX | 图文完全汉化版 |
| 1192 | 开花吧！小机器人 修正版 | 简体 | Flash – 2 Mbit | 64 Mbit | BUS | N/A |
| 1226 | 火影忍者 疾风传 最强忍者大集结5 决战！晓 | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 64 Mbit | I_seikoya | N/A |
| 1256 | 美少女麻将3 Remix | 简体 | Eeprom – 4 kbit | 64 Mbit | XE | 全文本汉化测试 |
| 1260 | 西游记 金角・银角的阴谋 | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 16 Mbit | TAXI | N/A |
| 1336 | 最终幻想水晶编年史 – 命运之轮 | 简体 | Eeprom – 512 kbit | 128 Mbit | 磁悬浮 | 完美汉化版 |
| 1375 | 海贼王 换档之魂 v070910 | 简体 | Eeprom – 64 kbit | 64 Mbit | APEX | N/A |

口袋迷
PokéMon Fan 9
经典剧场版
苍海的王子
玛纳霏
赠品①
经典剧场版
《苍海的王子》
最新最热的经典剧场版动画本期送出！由VCD全面升级至DVD，原版品质，精致字幕，珍藏价值满点！真正的DVD剧场版超大魄力冲击！
DVD大升级
赠品②
NDS/NDSL两用！
特别限定主机便携包
《口袋迷》特制，口袋迷独享，口袋妖怪游戏迷必须拥有的珍贵藏品，装主机装小饰品都可实现，高档材料使用，更加保护你的爱机。口袋迷的标准配备！
全国上市
热卖中
普通版、豪华版
开心二选一
超值定价
19.8
元
接受邮购
第9辑
来啦！
豪华十金版
更加超值
特制封面
赠品① 剧场版DVD
赠品② 限定版海报
超经典剧场版短篇漫画，全精选80页，口袋迷的绝对珍藏！
赠品③ 80页合拼版
皮卡丘短篇集
赠品④ DP限定明信片
五张全套收藏
赠品⑤ NDS/NDSL两用！
限定主机便携包
豪华版超值定价
29.8
元
邮购请注明“口袋迷9” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部（收） 邮编：100011 联系电话：010-64472177 / 64472180 邮购免收邮资

基础使用篇
**基本使用方法**
介绍NDS基本使用方法、购机指南。全版本主机和周边介绍。

烧录篇
**热门烧录卡全面介绍**
介绍当今流行的各种热门烧录卡。
以及各烧录卡软件的使用方法。

媒体工具篇
**媒体播放全教程**
教你如何使用NDS看电影、听音乐，播放其他可支持的媒体。

Nintendo DS 终极奥技

WI-FI网络篇
**WI-FI联机使用介绍**
WI-FI网络的架设和设定。无线联机方法及实例介绍。

游戏推荐篇
**热门游戏盘点**
DS发售至今的200多部优秀作品盘点，不再为挑选游戏犯愁。

软件使用篇
**玩转各种软件**
介绍各种官方/自制软件的使用方法，玩转出更多功能。

模拟器篇
**各种模拟器的使用方法**
在NDS上使用各种模拟器玩游戏，喜爱怀旧玩家的福音。

ISBN 978-7-88074-076-9

9 787880 740769 >

定价：19.80元
（附赠全彩导读手册）
ISRC CN-A76-07-302-00/V·G3
三辰影库音像出版社 出版

# 感谢名单

佛爷
敖厂长
黄河
曹越
黄健
海星
骑士
王修泽
梦楠
青蛙河边跳
柴可
姚晓岚

游戏批评
游戏批评丛书
永久保存版
2000
1—4辑
32BIT GAME

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新